
IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!
IN REGALO IL POSTER DI SPIDERMAN!
Games Master
ARCADE * GAME BOY
N.11
NOVEMBRE 2000
L. 9.900
PS one
Uno speciale per scoprire tutti i suoi segreti!
PROVATO!
MARIO TENNIS
Mario gioca a tennis con ottimi risultati
FERRARI MANIA!
Ora possiamo guidarle anche NOI!
ANTEPRIMA!
WWF2 SMACKDOWN 2
Sarà abbastanza da duri?
The Rock e gli altri tornano sul ring
SU DREAMCAST
SU PLAYSTATION 2
355 & 360
RECENSIONE ESCLUSIVA!
ANTEPRIMA!
NUOVE IMMAGINI!
DRIVER 2
In lavorazione l'atteso seguito per PlayStation!
future MEDIA ITALY
Anno IV - Numero 11 - Novembre 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO DISTRIBUZIONE DEADIS
PROVE * TRUCCHI * ANTEPRIME * NOVITA' * POSTER



PlayStation

Dreamcast

GAME BOY COLOR

PC CD ROM

NEVERSOFT

Games Master



La Ferrari questo mese la fa da padrona con lo splendido *F355 Challenge* per Dreamcast e con il gioco per PlayStation2 *Ferrari 360 Challenge* in preparazione...

Giriamo pagina per scoprire gli altri grandi articoli di Games Master di questo mese!

GIRATE PAGINA E FATEVI CATTURARE DA QUESTO NUMERO



SOMMARIO

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...



>> ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

>> PROVE

Le nostre prove...

>> TRUCCHI

I nostri trucchi...

SOMMARIO

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...



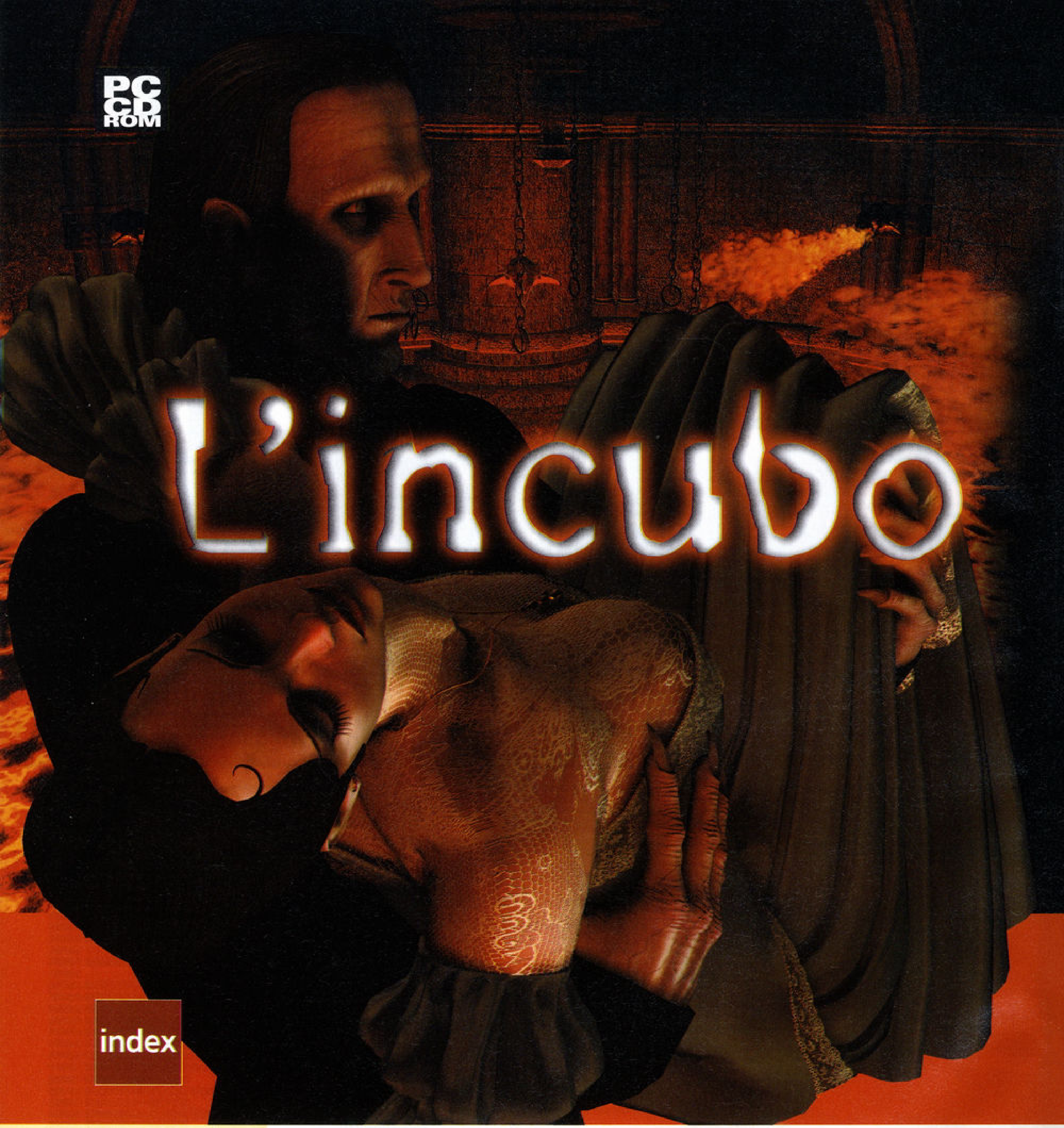


RUBRICHE

Le nostre rubriche...

» INDICE RAPIDO

I grandi titoli di questo mese...


PC
CD
ROM
L'incubo
index


Londra, 1904. Le conquiste del progresso e della tecnologia, la nascente industria cinematografica, i nuovi mezzi di comunicazione e l'affermarsi della psichiatria hanno infiammato il mondo occidentale. Ma ciò non basta a tener lontano il peggiore degli incubi, l'incarnazione delle più radicate superstizioni: Mina è nuovamente vittima del legame di sangue col famigerato Conte Dracula.
La salvezza dipende da un anello maledetto e dai consigli, a volte sinceri, a volte interessati, dei numerosi personaggi coi quali, nelle vesti di Jonathan, vi incontrerete o scontrerete...
Più di 30 ore di dialoghi e 130 animazioni, nuove fantastiche ambientazioni, dal famoso cinema Styx al manicomio di Carfax, alle mostruose prigioni del Borgo, tutte in 3D a 360°.
Migliorato nella sua già eccezionale veste grafica il secondo episodio della saga è arrivato:
è in città.
Dracula II
L'ultimo santuario
MICROÏDS
fallo per gioco.

NEWS

LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGI... D

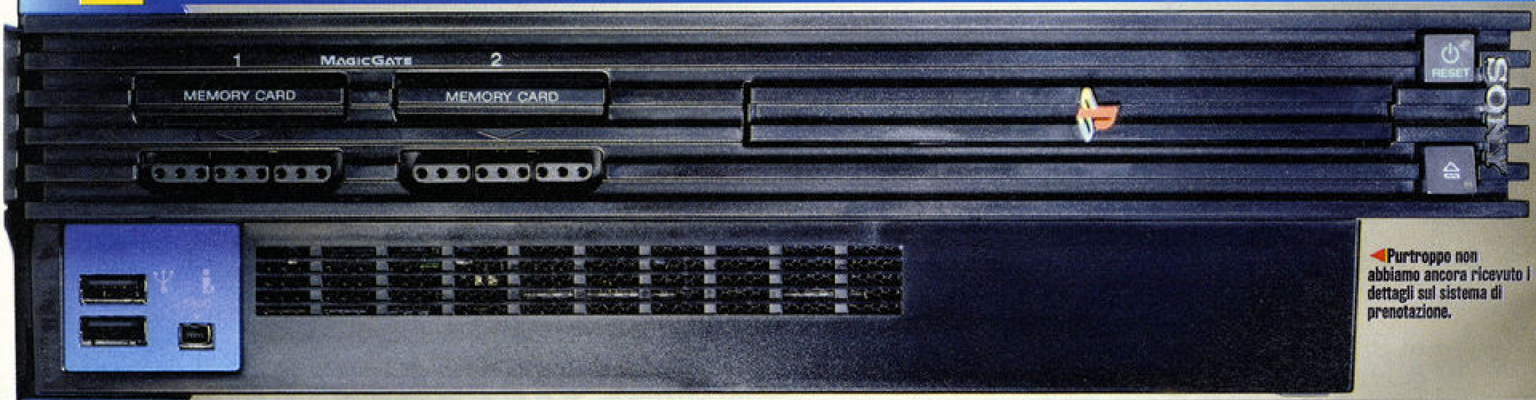




PS2 in arrivo

D'accordo, temevano di non riuscire ad avere un numero sufficiente di console pronte per la data di lancio e anche molti dei giochi non erano pronti, ma... perché ci toccherà aspettare un intero mese in più per avere la PlayStation2 rispetto agli USA?
Il rinvio permetterà ad altre case produttrici di completare i loro titoli di lancio, quali ad esempio ESPN Track & Field e Time Splitters, che non ce l'avrebbero probabilmente fatta per il 26 ottobre; inoltre saranno disponibili più esemplari della console. Detto questo, fonti ben informate indicano in 300.000 il numero delle console, una cifra ben inferiore a quella del milione di utenti che, denaro alla mano, sono ansiosi di accaparrarsene una prima di Natale. Il sistema di prenotazione di Sony, che era stato momentaneamente accantonato, pare destinato a ritornare in vigore. Vogliamo una PlayStation2? Meglio che filiamo dal nostro rivenditore e ne ordiniamo una!

>> La data ufficiale è il 24 novembre! Prepariamo i portafogli!



◄ Purtroppo non abbiamo ancora ricevuto i dettagli sul sistema di prenotazione.

SOLDI

>> Affare o mutuo?

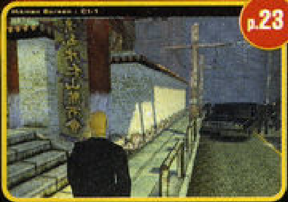
L'annuncio da parte di Sony che la PlayStation2 sarà effettivamente venduta al prezzo di 899.000 lire ha suscitato reazioni inattese.
Il fatto che negli Stati Uniti la console sia venduta a 299 dollari, pari a 750.000 lire circa e cioè a un prezzo inferiore, ha scatenato un putiferio nel Regno Unito. Ricordiamo però che il prezzo di lancio del Saturn di Sega era di più di un milione di lire e che la stessa PlayStation originale costava quasi un milione. Inoltre, non dimentichiamo che la PlayStation2 è anche un lettore DVD. Allora, che ne pensiamo? A noi italiani a conti fatti il prezzo non sembra affatto alto, anzi...

La PS2 sbanca!

È ufficiale: Sony ha già venduto tre milioni di console ed è questa ingente domanda ad aver fatto slittare la data di lancio in Europa, perché Sony temeva di non riuscire a produrne abbastanza!
Come al solito noi veniamo per ultimi... quei fortunati degli americani, infatti, verranno soddisfatti il 26 ottobre, alla data di lancio originaria. Ehi, volete darcele anche a noi quelle PlayStation2?!



▲ L'enorme domanda della nuova rivoluzionaria console ha messo Sony in difficoltà.


p.23 HITMAN
Se giocare all'assassino di professione ci sembra stimolante possiamo provare questo interessante gioco da Eidos.


p.26 UEFA 2001
Se stavamo aspettando un gioco in cui i falli potevano estromettere un giocatore dell'incontro avremo presto ciò che vogliamo.



p.31 WWF NO MERCY
In dirittura d'arrivo per Nintendo 64 uno dei giochi di wrestling più violenti della storia. Sciopriamone di più...

L'X-BOX HA IL CRUSCOTTO!

» Il funzionamento interno della console.



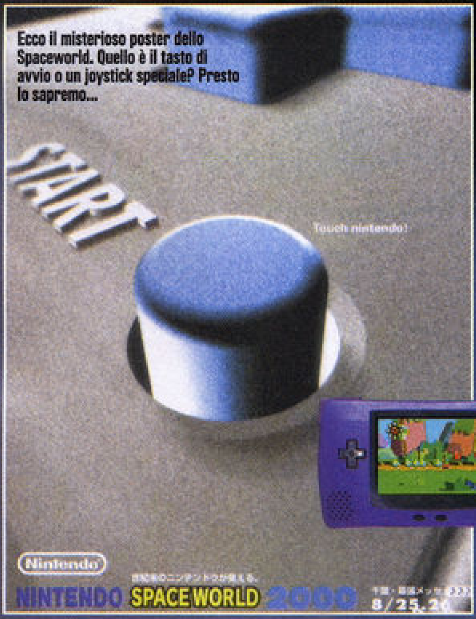
Poco a poco, da Microsoft comincia a filtrare qualche informazione sull'X-Box, il rivale della PlayStation2. L'ultima è costituita da un documento che spiega come i vari componenti della console dialogheranno tra loro... e a dire la verità, il tutto si preannuncia favoloso! Sulla parte frontale dell'X-Box c'è il cosiddetto "cruscotto". Da qui gli utenti potranno avviare un lettore DVD e un lettore CD, accedere ai giochi salvati sul disco rigido interno, "controllare gli errori", attivare "funzioni di connessione per i giochi a più giocatori" e trafficare con la "configurazione del sistema"! Con tutte queste funzioni da manipolare, non sorprende che il "nocciolo" del sistema operativo dell'X-Box sia poco meno di una versione ridotta di Windows 2000! Ehi, ma a noi interessa una console per videogiochi, mica un mini-computer! Forse Microsoft dovrebbe dare un'occhiata al Nintendo 64 per capire come si fa... Inoltre, come nel caso della PlayStation2, non sarà possibile collegare l'X-Box alla linea telefonica per accedere a Internet, come con il Dreamcast. L'interfaccia a banda larga sarà incorporata e non opzionale come nella PlayStation2, ma ci toccherà comunque acquistare a parte un modem telefonico. Comunque, sicuramente Microsoft sa quello che fa...



IL NUOVO COMMAND & CONQUER SARÀ ON-LINE!

ECCO IL GB ADVANCE!

» I primi giochi... Ma cos'è quello strano pulsante?...



Ecco il misterioso poster dello Spaceworld. Quello è il tasto di avvio o un joystick speciale? Presto lo sapremo...



Ci avevano promesso che il Game Boy Advance non avrebbe avuto difficoltà a ospitare giochi come Mario Kart e Yoshi's Story e le foto sono qui a dimostrarlo! Si tratta di immagini originali: non sono deliziose? Sia il Game Boy Advance sia lo Starcube, erede del Nintendo 64 e rivale della PlayStation2, sono stati presentati allo Spaceworld. Il poster dell'evento è in circolazione e mostra un nuovo accessorio! Sarà un componente del Game Boy Advance o il sistema di comando dello Starcube? Il pulsante sarà il tasto di avvio o un piccolo comando analogico, sul tipo della pallina di gomma che sostituisce il mouse in alcuni PC portatili? Cos'è questa storia del "Touch Nintendo"? Sarà tutto svelato nella nostra colossale corrispondenza dal Giappone, sul prossimo numero di Games Master... da non perdere!

I titoli annunciati finora

- Mario Kart Advance
- Kuru Kuru Kururin
- Golden Sun
- Napoleon
- Rockman EXE
- Konami Wai Wai Racing
- Momotaro Matsui
- Silent Hill
- Rayman





◄ In fondo a destra vediamo Mario Kart in azione... e quello è Momotaro Matsui! Grandioso!
► Konami ha risuscitato Goeman per il suo Wai Wai Racing. Carino.



NOTIZIE BOLLENTI

IN DUE È MEGLIO

Sony si è resa conto che il suo bizzarro e luminescente Fantavision, pur essendo una vera gioia per gli occhi, è un po' scarso quanto ad azione di gioco. Di conseguenza, la versione europea del gioco comprenderà anche una modalità a due giocatori! Per il momento si tratta più di una gara all'ultimo punto che di una sfida più aggressiva sul tipo di quelle viste in Bust a Move o Tetris.



TANTO, ANZI TANTISSIMO TEMPO FA...

LucasArts e BioWare hanno unito le proprie forze per realizzare un gioco di ruolo di Guerre Stellari per PC e per le console della nuova generazione. BioWare, già autrice di Baldur's Gate, si misurerà con questa ambiziosa avventura ambientata 1000 anni prima de "La Minaccia Fantasma", incentrata sul primo conflitto tra i cavalieri Jedi e i Sith. Purtroppo il gioco non uscirà prima del 2002...

ELECTRONIC ARTS PER L'INFANZIA

Grandi notizie: Electronic Arts si è aggiudicata un'altra licenza ufficiale! Il prossimo soggetto destinato al trattamento Electronic Arts è Harry Potter, un celebre libro per bambini. Il gioco sarà realizzato in collaborazione con l'autore JK Rowling e con la squadra Warner Brothers che sta lavorando alla riduzione cinematografica e farà parte della vasta campagna pubblicitaria del film. Grande, eh?

IL CASCATORE DELLA PLAYSTATION2

Il mondo in gran parte sconosciuto degli stuntman professionisti è al centro del nuovo progetto di Refection, la casa di sviluppo di Driver. Nel gioco, dall'ovvio titolo di Stuntman, dovremo predisporre e filmare una serie di pazzesche e spericolate acrobazie con veicoli per aumentare la nostra fama nell'industria cinematografica. La versione per PlayStation2, con sei diverse ambientazioni e almeno 10 veicoli, uscirà l'estate prossima.



Granchi culturisti, cactus affettuosi, piranha anfibi...
Non c'è niente di normale in questo pianeta?
Alien Paranoia
Eclipse Software
dinamic MULTIMEDIA





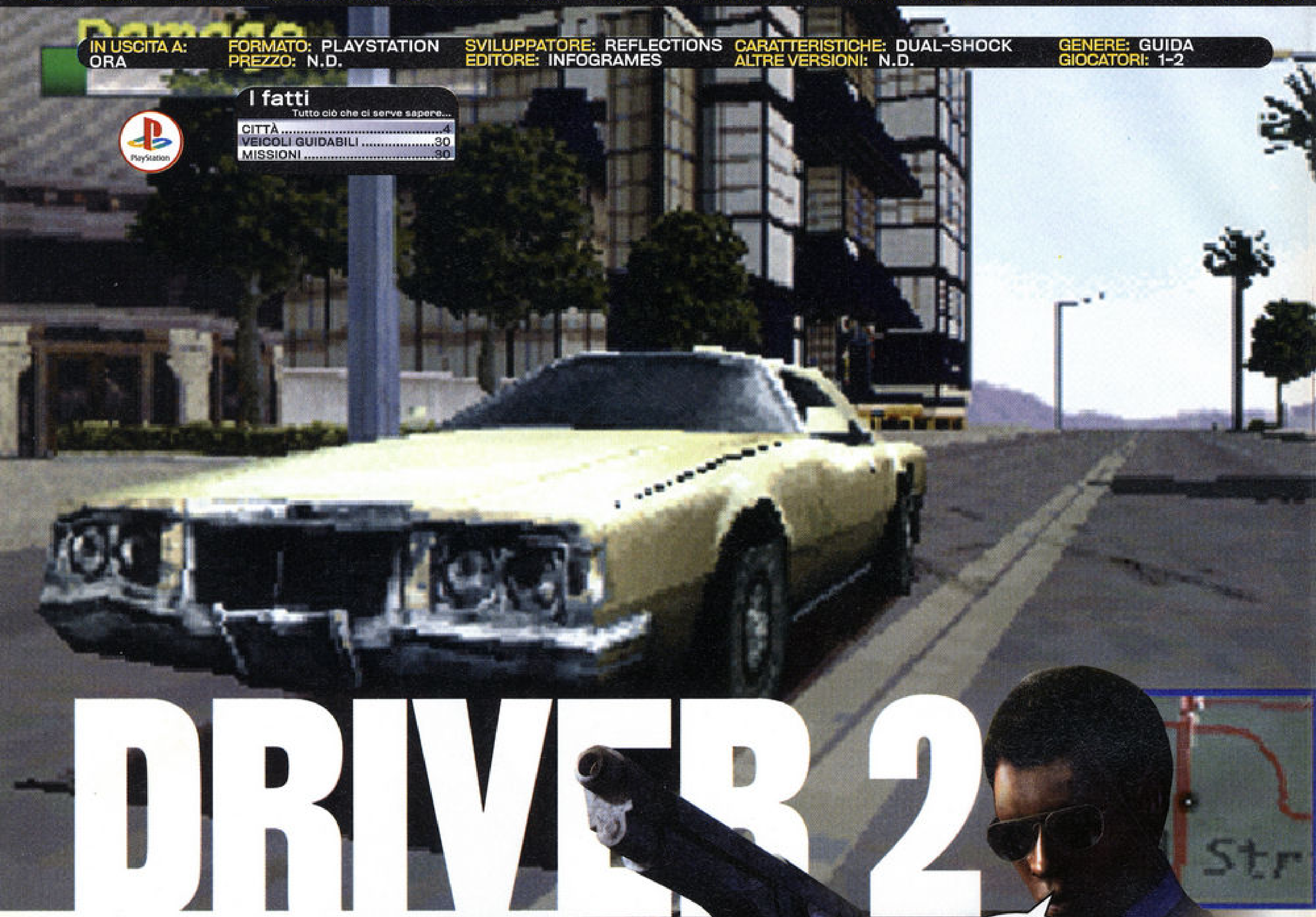
Tekken Tag Tournament è attualmente il numero uno tra i titoli di lancio della PlayStation2. È il più grandioso picchiaduro mai realizzato, con personaggi del calibro di Bryan Fury. Guardiamolo bene: non sembra molto allegro, no? Soprattutto, diamo un'occhiata al suo ceffo riprodotto al computer. Viene da chiedersi di cosa sarà capace la PlayStation3...

TEKKEN TAG TOURNAMENT



p.16

FERRARI 360 CHALLENGE
La migliore macchina del mondo presta il suo nome alla più potente console del pianeta... un matrimonio sensazionale!



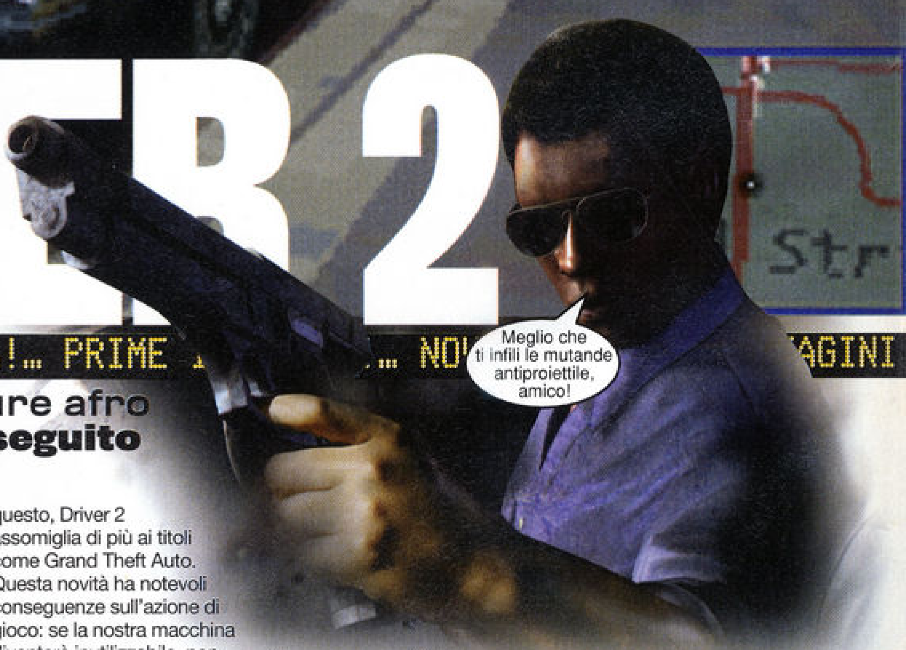
IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: REFLECTIONS | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: DUAL-SHOCK | ALTRE VERSIONI: N.D. | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-2

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

CITTÀ	4
VEICOLI GUIDABILI	30
MISSIONI	30

DRIVER 2

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI



Tornano di moda le pettinature afro e i pantaloni a zampa**, con il seguito del favoloso gioco di guida.**

Proprio così: tiriamo fuori i pantaloni a zampa di elefante e sbottoniamoci la camicia per mostrare al mondo il nostro medaglione d'oro super-pacchiano: il fantastico gioco di inseguimenti automobilistici in stile anni '70 sta per tornare sulla PlayStation. Il più dritto degli anti-eroi dei videogiochi scende di nuovo nelle strade a caccia di cattivi. È Tanner, il piedipiatti in incognito il cui folle stile di guida fa sembrare un pivello anche il più spericolato dei pirati della strada. Sono la macchine, però, le vere star del gioco. Potremo infatti pilotare grandiosi modelli anni '70 di ogni tipo nella nostra opera di difensori della legge e dell'ordine nella giungla d'asfalto.

NUOVO MONDO

Veniamo ora alle novità più importanti. Ora Tanner può uscire dalla macchina; in questo, Driver 2 assomiglia di più ai titoli come Grand Theft Auto. Questa novità ha notevoli conseguenze sull'azione di gioco: se la nostra macchina diventerà inutilizzabile, non dovremo che scendere e procurarci un altro veicolo.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Destruction Derby	82%
Destruction Derby 2	90%
Shadow of the Beast	70%
Driver	93%

> **"...Driver 2** conserva lo stile **accattivante e irresistibile** del gioco **originale..."**

In alcune missioni, però, Tanner dovrà svolgere determinati compiti spostandosi a piedi. La maggior parte dell'azione si svolge comunque su quattro ruote; e la buona notizia è che l'esperienza di guida è ancora più interessante questa volta. Ci sono più macchine sulle strade, una grafica migliore e strade piene di curve, che rendono Driver 2 decisamente superiore all'originale. In effetti, girare semplicemente per le strade è altrettanto divertente che affrontare le missioni Undercover, guidate da una trama. Driver 2 conserva lo stile accattivante e irresistibile del primo gioco, ma ci aggiunge una dose molto maggiore di eleganza. Non vediamo l'ora di mettere le mani su quel volante "leopardato"...



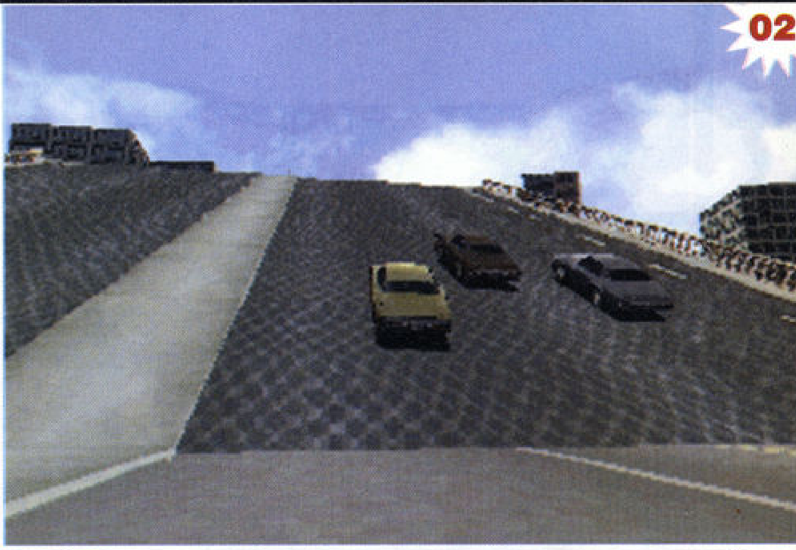
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER p.18
Nuove magie per la PlayStation2: i maestri del gioco più bello del mondo rilanciano con un nuovo titolo. Sarà migliore di ISS Pro Evolution?



COMMANDOS 2 p.19
Eserciti in miniatura marciano sul nostro PC. Ci saranno missioni più vaste, operazioni subacquee e qualche volto nuovo nella nostra squadra.

INOLTRE!









01 Ora possiamo guidare tutti i veicoli presenti nel gioco, compreso il gustoso scuolabus. Peccato sia disponibile solo in giallo... 02 Le strade sono disposte su più livelli: potremo percorrere ponti sospesi e cavalcavia, producendoci in salti pazzeschi. 03 Ora Tanner può scendere dalla macchina e camminare liberamente per la città. 04 Il nuovo gioco ha un taglio ancora più cinematografico e ci spiega esattamente cosa dobbiamo fare e perché.

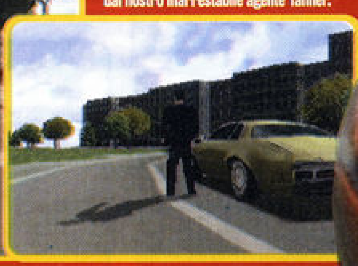
> RIO, L'AVANA, CHICAGO E LAS VEGAS!

La migliore novità di Driver 2 è che ora Tanner può scendere dalla macchina. Se ci va, possiamo fare un giretto a piedi, ma sgraffignare un'altra macchina è più interessante e in alcune missioni non potremo farne a meno.



◄ Tanner si sgranchisce le gambe con una corsetta sull'autostrada. Assolutamente da non fare nella realtà.

▼ Il conducente non lo sa, ma la sua macchina sta per essere "presa in prestito" dal nostro inarrestabile agente Tanner.



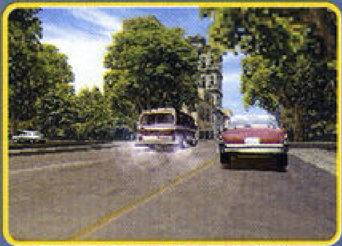


NOI SIAMO QUI!

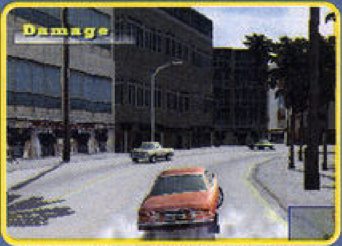
Gioco nuovo, città nuove. In Driver 2 ce ne sono quattro e non si trovano tutte negli USA: L'Avana, Chicago, Rio de Janeiro e Las Vegas. Per il momento non si sa nulla su un'eventuale città bonus, anche se nel primo gioco c'erano scorci di Newcastle-upon-Tyne, dove ha sede Reflections: staremo a vedere.



▲ Chicago è la più "urbana" tra le quattro città. L'orizzonte è dominato da grattacieli e treni sopraelevati.



▲ All'Avana, la capitale di Cuba, ci sono più aree verdi e strade tortuose e anche un sacco di spazi aperti.



▲ Ah, Rio de Janeiro: splendide ragazze, sole e palme... qui vedremo soprattutto le palme.



▲ Las Vegas è la capitale mondiale del gioco d'azzardo. È tutto un susseguirsi di luci al neon e casinò pacchiani.



CHE BOTTA!

Driver non sarebbe Driver senza i classici scontri con contorno di carrozzerie sfasciate: e sotto questo aspetto Driver 2 è ancora meglio dell'originale. I rottami volano via, sparpagliandosi in ogni direzione. Ottimo!



EHI, STO VOLANDO!

Non dovremo limitarci a uno stile di guida "normale". Avremo molte occasioni per spingere la macchina fino ai suoi limiti.

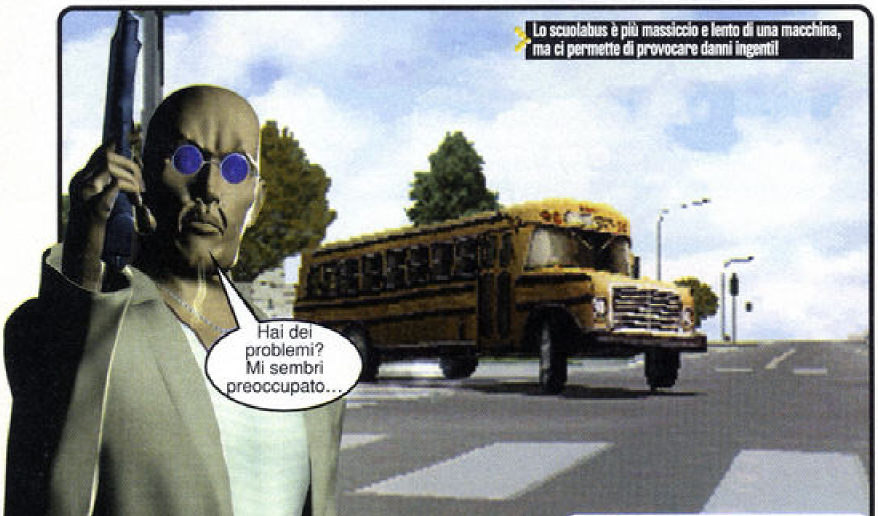




◀ I replay ci permettono di rivedere i nostri pazzeschi decolli a quattro ruote.

BASTA CHE MI PORTI A DESTINAZIONE...

Rubare una macchina nella realtà non è facilissimo. In Driver 2, però, ci basta sbarrare la strada a un altro veicolo con il nostro, scendere e dirigerci verso la portiera del conducente. Premendo rapidamente i pulsanti ↑ e Ⓐ ci ritroveremo direttamente al volante: Tanner accenderà il motore e... via. La cosa bella è che possiamo guidare ogni singolo veicolo che vediamo sulle strade.



Lo scuolabus è più massiccio e lento di una macchina, ma ci permette di provocare danni ingenti!

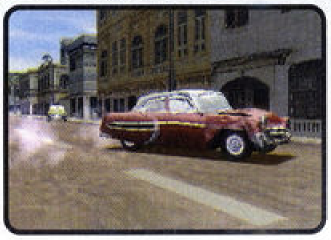


▶ Questa è la macchina del primo Driver: con la nuova livrea è la macchina più pazzesca del mondo!

▶▶ Per Chicago ci vuole un veicolo un po' più moderno: questo è veloce e maneggevole, ideale per tagliare la corda.



▲ Un camion. Anche questo gingillo ci permette di fare un sacco di danni.



▲ All'Avana è pieno di Cadillac anni '50: non sono velocissime, ma hanno un aspetto fantastico e sono divertenti da guidare.



AZIONE!

Ecco la nostra occasione di girare un film poliziesco anni '70!



Possiamo mettere in pausa il gioco in qualsiasi momento per avviare la modalità Replay.



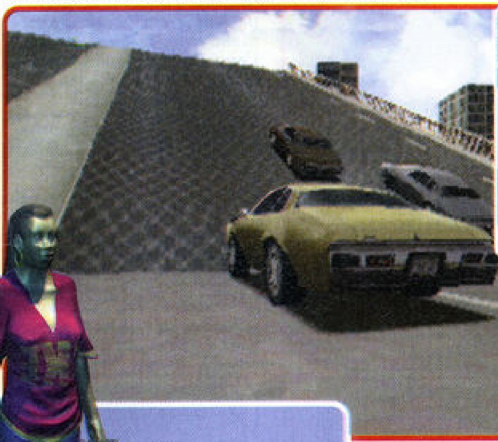
Possiamo disporre le telecamere in qualsiasi punto del nostro percorso.



Ciak, motore... azione! Siamo i registi della nostra scena dell'inseguimento!

PONTE? QUALE PONTE?

Abbiamo sempre sognato di fare una manovra del genere. Nel livello di Chicago di Driver 2 ci sono i celebri ponti mobili: sembrano fatti apposta perché saltiamo dall'altra parte. Se lo faremo otterremo risultati spettacolari.





◀ Saliamo sul ponte: è troppo tardi per tornare indietro!

▼ Incuranti della ripida salita, pestiamo a tavoletta risalendo il ponte. A quel punto ci viene il dubbio: sarà stata una buona idea?





▶ Eccoci in volo attraverso il baratro. Speriamo che non ci si rivolti lo stomaco...

◀ E vai! In qualche modo siamo arrivati interi dall'altra parte del ponte e possiamo proseguire.



CURVA!

Tra le novità di Driver 2 ci sono le strade con le curve, che rendono la guida molto più interessante e ci permettono finalmente di risparmiarci il freno a mano quando si tratta di sterzare.



Ecco le nuove strade curve come appaiono sui computer di Reflections.



Ed eccole nel gioco. Sono molto meglio dei soliti rettilinei.

Prime Impressioni

Chiamate la polizia!



Se il primo Driver ha catturato la nostra immaginazione, Driver 2 ci farà veramente sognare.
Innumerevoli piccoli miglioramenti lo rendono infatti migliore: al suo confronto, Driver impallidisce.
In Driver 2 gli sviluppatori sembrano davvero aver deciso di fare le cose in grande.
Prima di tutto ci sono i dettagli come le strade curve, che rendono l'esperienza di guida molto più divertente. Sono però le novità della modalità Story a permetterci di immergerci davvero nell'azione, facendoci sentire proprio come i personaggi di un film.
L'introduzione delle modalità a più giocatori, poi, è un sogno che si avvera: finalmente potremo giocare a guardie e ladri con un amico sulla nostra PlayStation.
Quanto ai giochi secondari e alle modalità Cruise, danno a Driver 2 una longevità molto superiore a quella del suo predecessore.
Non dimentichiamo poi il fatto che ora si può anche scendere dalla macchina, il che non si limita ad aumentare il realismo e il divertimento, ma rinnova veramente lo stile del gioco.
D'accordo, in sé Driver 2 non è che una nuova razione della stessa pietanza, ma ci offre più libertà, una trama più avvincente e molti più veicoli da pilotare.
Si rivelerà senz'altro uno dei migliori giochi di quest'inverno.



GUARDIE E LADRI

Le modalità a più giocatori sono davvero spassose. La migliore che abbiamo visto finora si chiama Cops n' Robbers, ovvero guardie e ladri: un giocatore fa il poliziotto, l'altro il bandito.

▶ Immaginiamo quanto può essere divertente sfrecciare in macchina con un amico su questa lunga spiaggia...



◀ Per vincere, il giocatore che fa il poliziotto deve sbattere il ladro fuori strada.

FURTI NOTTURNI!

Driver 2 dà il meglio di sé nei livelli notturni. È impossibile vedere gli oggetti che compaiono all'improvviso all'orizzonte e la sensazione di realismo è ancora più forte. Quelle luci, poi, sono bellissime...



▲ Visti i fari della macchina in arrivo? L'atmosfera è veramente eccezionale.





▲ È notte e in tutti gli edifici si accendono le luci, che brillano nell'oscurità. Fantastico!

QUASI MEGLIO DELLA REALTÀ

Per riprodurre le città con la massima precisione sulla PlayStation, quei drittoni di Reflections si sono fatti un bel giro visitando realmente le metropoli che intendevano inserire nel gioco. Riusciamo a vedere qualche differenza?



▲ Las Vegas brulica di casinò simili a luna-park, insegne al neon ed edifici bizzarri.



▲ Questa celebre strada di Rio ha dato il nome alla canzone Copacabana.



BENE / MALE

BENE: Ci fa sentire come i protagonisti di un film poliziesco degli anni '70. Veramente irresistibile.

MALE: La quantità di oggetti che compaiono dal nulla in tutti i livelli ci fa sperare che esca presto una versione del gioco per PS2.

QUANDO USCIRÀ?

Prepariamoci a una recensione completa alla prossima curva... pardon, sul prossimo numero di Games Master!

IN USCITA A: N.D. | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: BRAIN IN A JAR | EDITORE: ACCLAIM | CARATTERISTICHE: N.D. | ALTRE VERSIONI: N.D. | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2



Macché mari e monti: non c'è niente di bello quanto la Ferrari 360. Peccato che sia gialla...

LE MANI SUL VOLANTE!

Il gioco è ancora lontano dall'essere ultimato, ma la manovrabilità è eccellente. L'equilibrio tra spirito da sala giochi e da simulazione sembra già perfetto.



Questa macchina miliardaria può superare le curve con eleganza in slittata.



Per il momento il gioco sembra più accessibile di Ferrari 355 Challenge di Sega.



Se però esageriamo con l'acceleratore finiremo contro i tabelloni.

Ferrari 360 Challenge

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

La **macchina più** ambita del mondo sulla console più potente del mondo... **giù il cappello!**

La Porsche? Bah, roba da dilettanti. Quando si parla di macchine da sogno, l'unica degna di questo nome è la Ferrari. Come potrà confermare qualsiasi fanatico dei motori, basta avere il celebre cavallino rampante sul portachiavi o sulla manopola del cambio per far schizzare come il vento anche la nostra scassatissima utilitaria.

AL VOLANTE

Per questo Acclaim può allegramente spernacchiare le case concorrenti, felice di avere l'esclusiva del prestigioso marchio Ferrari. Ferrari 360 Challenge per PlayStation 2 sarà il primo titolo di corse Acclaim in cui comparirà il cavallino rampante.

Il gioco si basa su un evento reale, in cui piloti spericolati e miliardari sfrecciano cone le loro preziose 360 su un anello di asfalto. Come in Ferrari 355 Challenge di Sega, pubblicato in Europa da Acclaim, i nostri sette avversari guidano macchine identiche alla nostra: sarà quindi la sola abilità di guida a contare nelle corse sulle sei piste di fantasia del gioco, alle quali si aggiunge una riproduzione perfetta del circuito di prova della Ferrari. Gli sviluppatori Brain In A Jar progettano di inserire tre modalità principali. Probabilmente ci converrà partire dalla modalità Arcade, più accessibile, prima di passare all'opzione Exhibition. Quest'ultima sarà più realistica, ma niente al confronto della modalità Challenge, in cui avremo il massimo realismo, con tanto di usura delle gomme, soste ai box e premi in denaro in palio con i quali potenziare ancora di più il nostro costoso bolide. Roba forte!

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Lander	72%

"... **sarà** la sola abilità di **guida a contare** nelle corse sulle **sei piste** di fantasia del **gioco...**"

IL RE DELLA NOTTE!

Durante le corse ci sarà una crescente oscurità e si parla perfino di alcune gare notturne in cui potremo mettere alla prova i nostri fantastici fanali.



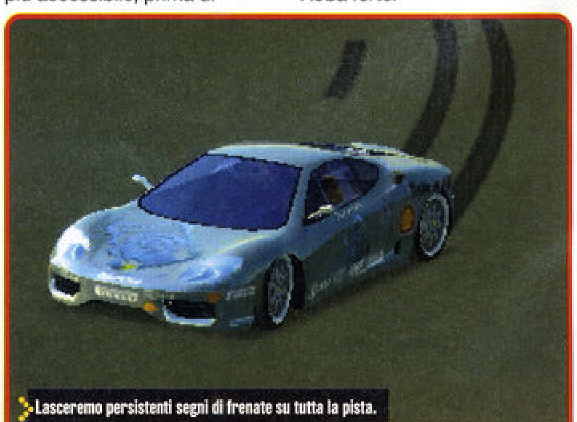
All'inizio splende il sole, ma giro dopo giro la luce se ne va.



Con questi effetti di luce i tramonti sono veramente grandiosi.

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Piste	7
Macchine in pista	8
Velocità massima	295 km/h
Accelerazione:	da 0 a 100 in 4 sec.



Lasceremo persistenti segni di frenate su tutta la pista.

Prime Impressioni

PERÒ, SONO SVEGLI!

L'intelligenza artificiale dei piloti di Ferrari 360 Challenge è rivoluzionaria. Gli sviluppatori hanno inventato una nuova tecnica che consente ai piloti controllati dal computer di imparare "geneticamente". Ogni nuova generazione di piloti impara le mosse migliori di quella precedente: alla fine ci ritroveremo con avversari abilissimi, dagli stili di guida nettamente differenziati.



▲ Qualsiasi avversario degno di guidare una Ferrari non ci lascerà passare il minimo errore.



▲ Alcuni avversari controllati dal computer hanno uno stile ultra-aggressivo. Facciamogli un gestaccio!



▲ Con macchine che vanno da 0 a 100 in quattro secondi, le opportunità per i sorpassi non mancano.

AI BOX

In modalità Challenge dovremo fermarci ai box per cambiare le gomme, fare rifornimento e riparare i guasti. Sarebbe grandioso se la casa di Maranello accettasse la possibilità che le sue macchine vengano danneggiate nel gioco. Di solito le case rifiutano di mostrare i loro modelli coinvolti in incidenti...



▲ Ai box possiamo riparare i danni e cambiare le gomme.



▲ Battiamo i tempi dei nostri avversari: con i soldi del premio potremo far brillare ancora di più la nostra macchina.

FUMO!

Ci sono già effetti di fumo e di luce favolosi in Ferrari 360 Challenge e si prevede che diventeranno ancora meglio prima dell'uscita del gioco nella primavera del 2001. Già adesso sembra di sentire l'odore del fumo e della gomma bruciata.



◄ Con tutto questo fumo le nostre Pirelli ci dureranno ben poco.





Gli spiazzi sabbiosi ci permettono di ammirare gli effetti di fumo.

CHE PISTE!

Per il momento l'unica pista giocabile di Ferrari 360 Challenge è un circuito di allenamento. Nel gioco completo ci saranno in tutto sette piste; l'unica tratta dalla realtà sarà la pista di collaudo della Ferrari. Le altre saranno ambientate in Gran Bretagna, Svizzera, Germania, Giappone, Hawaii e USA.



▲ In ciascun circuito si potranno riconoscere elementi caratteristici.



▲ Ah, la galleria! La pista giapponese sarà un circuito urbano zeppo di traffico e luci al neon!

SPECCHIAMOCI NEL COFANO!

Va detto che già ora Ferrari 360 Challenge ha un aspetto favoloso. Ogni macchina è composta da 1500 poligoni e le livree sono così lussuose da far apparire scarsi persino i veicoli di Gran Turismo 2000. Gli sviluppatori Brain In A Jar puntano ad accrescere ulteriormente la quantità di poligoni nei prossimi mesi. Come se la grafica non fosse già abbastanza fantastica!





▲ Le 360 saranno perfette in ogni dettaglio, comprese le luci dei freni e il celebre cavallino rampante.



Non si sa nulla a proposito di un eventuale autolavaggio alla Gran Turismo, ma macchine così vanno tenute pulite...

Vai, cavallino, vai!



La Ferrari si prepara a correre sulla più potente console mai conosciuta dall'uomo. Nemmeno i pedoni potranno fare a meno di notare lo splendore di Ferrari 360 Challenge. Sottolineiamo che il progetto è ancora all'inizio e che mancano almeno nove mesi all'uscita del gioco. Tanto più entusiasmante, quindi, è il fatto che i giri di prova siano già decisamente godibili.
Gli sviluppatori Brain In A Jar sono relativamente sconosciuti: il loro unico prodotto precedente, Lander per PC, non era male ma nemmeno spettacolare. Tuttavia, sono riusciti a rendere le loro Ferrari 360 piacevolissime da guidare, trovando l'equilibrio ideale tra la maneggevolezza da sala giochi e le difficoltà in stile simulazione.
Si sfreccia a tutto gas sulla pista di prova, lasciandosi dietro segni di pneumatici sulle curve, finché tipicamente un'accelerazione eccessiva spedisce il nostro lussuosissimo veicolo contro le gomme di protezione. Già così, Ferrari 360 Challenge è meglio del 90% dei giochi di corse in commercio. Fondamentale per il suo successo potrebbe essere la questione dei danni.
Se Ferrari permetterà che le 360 si danneggino nel gioco, potrebbero attenderci delle corse tesissime, in cui faremo di tutto per evitare di sfasciare la macchina.
Ci converrà evitare di tamponare gli avversari per superare più facilmente le curve, qui...



BENE > MALE

La macchina più desiderata del mondo sulla console più potente del mondo. Meglio di così...

Ferrari o non Ferrari, se la manovrabilità non sarà all'altezza di Gran Turismo 2000 e simili saranno guai.

QUANDO USCIRÀ?

La lavorazione è ancora all'inizio. Pubblicheremo aggiornamenti regolari fino alla pubblicazione del gioco.

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-8




Una delle novità di ISS per PlayStation2 sono le frecce che indicano dove andrà la palla. Utile...



È molto più facile ora penetrare la difesa avversaria.



International Superstar Soccer

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

ISS ritorna... e sulla PlayStation2! **C'è qualche cambiamento, però.** D'altronde, le novità sono **sempre positive... o no?**

Scoppia di vita!

Ciò che colpisce sono i dettagli delle animazioni, per esempio i lamenti dei giocatori quando vengono colpiti in faccia dalla palla.



Dopo aver segnato, i giocatori si mettono in posa davanti alla telecamera in tutto il loro splendore a 128 bit.



Nelle partite ci sono molte più animazioni. I portieri, per esempio, si preparano a parare i calci di punizione.



I filmati sono OK, ma ancora più suggestivi sono i dettagli interni al gioco, come i giocatori che chiedono una punizione.

International Superstar Soccer per PlayStation2! Su una scala da 0 a 10, una notizia così si merita un bell'11! Proviamo a immaginare l'emozionante azione di questo gioco agghindata con una grafica a 128 bit. Insomma, sarebbe bastato mantenere invariato lo stile del gioco, migliorando semplicemente la grafica, come avviene per la maggior parte dei titoli tradotti per PlayStation2. Konami, però, la pensa diversamente... La versione per PlayStation2 è infatti stata affidata alla squadra responsabile di quella per Nintendo 64. Interessante... La conseguenza è che il giocatore sotto il nostro controllo è circondato dal famoso cerchietto...

SEGUIRE LA FRECCIA

Quanto all'azione, ora il giocatore può controllare molto meglio la palla quando corre, perciò potremo rispolverare la classica tattica "buttati nel mezzo a testa bassa" di FIFA. Bene. Sono scomparsi gli indicatori di energia: ora i calci di punizione sono controllati da frecce... proprio come in FIFA.

> **"... potremo rispolverare la tattica "buttati nel mezzo a testa bassa" di FIFA..."**

D'accordo. L'intelligenza artificiale è stata modificata: le formazioni sono meno rigide e i giocatori non si spostano esattamente come avevamo previsto. Va bene... Ora potremo avere un replay ogni volta che vorremo. Bello. Insomma, le cose stanno così; non si può negare che la grafica del gioco sia entusiasmante, però... Però è dimostrato che non sempre un cambiamento significa un cambiamento in meglio. L'obiettivo può essere quello di rinnovare una formula vincente, ma si rischia invece di annacquarla, di snaturarla e di rovinarla completamente...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

ISS	92%
ISS Pro '98	93%
ISS Pro Evolution	96%

IN CARRIERA

Scomparsa l'ottima modalità Master League dell'originale, ecco arrivare al suo posto la modalità Career, molto simile a quella della futura versione del gioco per Nintendo 64. In sostanza ricorda un gioco di ruolo, in cui dovremo trasformare un giovane novellino in un super-campione.



È un gioco di ruolo calcistico, con tanto di buffi elfi-manager!



In modalità Scenario affronteremo classici incontri internazionali.



Sebbene non favoloso come FIFA per PlayStation2, rimane un bel colpo d'occhio.

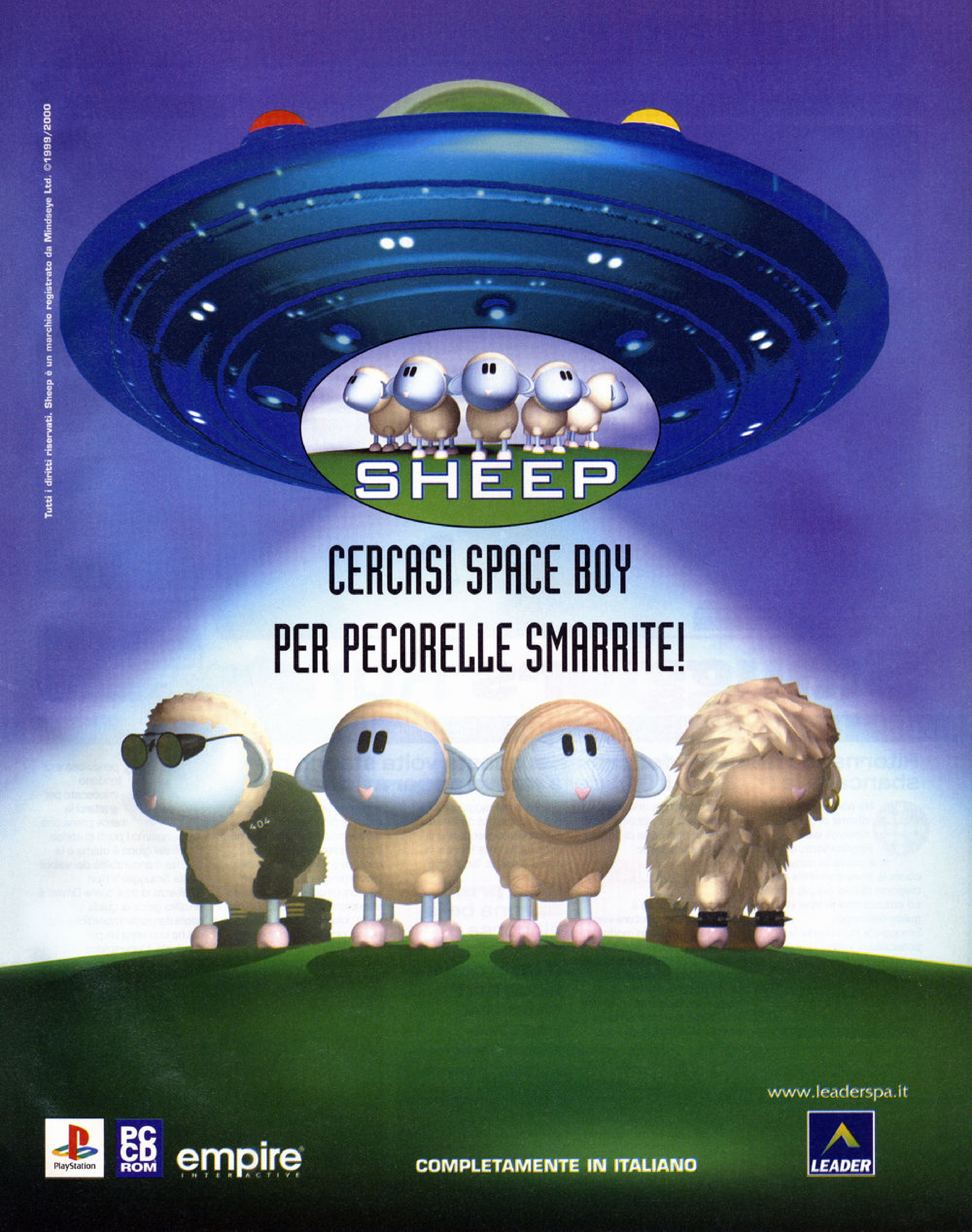
BENE > MALE

Occorrerebbe proprio una manica di incompetenti per rovinare l'eccezionale classe di ISS...

A volte un cambiamento è un fatto positivo, ma non quando è un cambiamento in peggio... come qui.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco è già uscito in Giappone: per vederlo qui da noi dovremo attendere l'uscita della PlayStation2.


SHEEP
CERCASI SPACE BOY
PER PECORELLE SMARRITE!
Tutti i diritti riservati. Sheep è un marchio registrato da Mindseye Ltd. ©1999/2000
www.leaderspa.it
PlayStation
PC CD ROM
empire INTERACTIVE
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
LEADER

IN USCITA A: NOVEMBRE	FORMATO: PLAYSTATION 2 PREZZO: N.D.	SVILUPPATORE: ANGEL STUDIOS EDITORE: ROCKSTAR	CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: CORSE GIOCATORI: 1-2



Come scorciatoia non è male, ma risalire colline come questa non è l'ideale per le sospensioni.



▲ Sfrecciamo per le strade cercando pedoni e cani da investire.



▲ Quando una macchina atterra dopo una caduta del genere, non ne resta gran che.

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	3
Macchine	6
Missioni	Più di 60
Incidenti mortali	a bizzeffe

Smugglers Run



NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Ritornano i maestri del crimine: questa volta stanno per sbancare la PS2 con il GTA della nuova generazione!

Ne abbiamo già visti diversi di giochi notevoli per PlayStation2, ma alla sua uscita la nuova console Sony potrebbe ora disporre di uno dei più insoliti ed entusiasmanti titoli di guida dell'anno.
Smuggler's Run ci offre la possibilità di vestire i panni di un criminale che trasporta merce rubata per chilometri e chilometri, provocando sul suo cammino ogni sorta di disastri: ed è divertentissimo.

CONTRABBANDO

Lo scopo del gioco è trasportare merci rubate verso varie destinazioni, in modo da aumentare i nostri disonesti guadagni. Diversamente da altri giochi di guida, questo non presenta piste predefinite da percorrere. Abbiamo invece tre vastissime mappe sulle quali possiamo scegliere da noi il percorso per raggiungere la nostra prossima destinazione. Se vogliamo prendere una scorciatoia nella foresta, la scelta è nostra. Se invece vogliamo provare a fare un balzo di cinquanta metri attraverso un canyon, faremo bene a prendere una bella rincorsa e a incrociare le dita, perché in questo gioco non esistono regole. Dovremo fare attenzione alla polizia, che non vede l'ora di metterci al nostro posto, cioè dietro le sbarre. Anche le altre bande di contrabbandieri sono pericolose e ci tendono imboscate per grattarci la merce prima che raggiungiamo i punti di carico. L'idea del gioco è ottima e la precisa manovrabilità dei veicoli mette Smuggler's Run all'altezza di titoli come Driver: è un altro gioco di guida assolutamente imperdibile per chi ha una vena un po' criminale. L'operazione scatta a novembre inoltrato.

> **"... prendiamo una bella rincorsa e incrociamo le dita: in questo gioco non esistono regole..."**

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Midtown Madness	91%
Resident Evil 2 (N64)	90%



INDOVINIAMO A COSA SERVONO GLI ANIMALI...

Diversamente da Driver e Crazy Taxi, in cui i passanti sono sempre un po' troppo veloci per poterli investire, Smuggler's Run ci offre pedoni, poliziotti e numerosi animali da spalmare sull'asfalto. Non c'è niente di più divertente che prendere di mira un branco di cervi e piombare loro addosso mentre fissano la nostra macchina come ipnotizzati. Gli faremo fare un bel volo e ci metteranno un po' per rimettersi in piedi...



Facciamo un giretto nel giardino di qualche povero disgraziato... e speriamo non sia lì fuori a prendere il sole.

PERICOLO PUBBLICO NUMERO UNO!

La polizia è decisa a mettere fine alle nostre attività di contrabbando e farà di tutto per metterci i bastoni tra le ruote: posti di blocco, tamponamenti e manovre di guida da brivido.





▲ Troppi scontri come questo ridurranno il nostro furgone in uno stato pietoso. Occhio alla vernice!



▲ A volte un impatto violento proietta il conducente fuori dalla macchina... dove potremo investirlo.



▲ Quegli sbirri non hanno speranza contro il nostro paraurti rinforzato.



◄ Cosa cavolo fa la macchina della polizia lì in mezzo? Sembra che gli sbirri combattano tra loro... godiamoci lo spettacolo!

LE MISSIONI

Non dobbiamo che seguire la freccia in alto sullo schermo: sarà lei a guidarci al prossimo obiettivo della missione, per esempio una consegna di merce di contrabbando o un punto di scarico nascosto. Occhio ai piedipiatti e agli avversari, però: sono lì apposta per sventare i nostri piani.



▲ Seguiamo la freccia fino al punto di scarico. Più facile di così...



▲ Purtroppo ci sono in giro un sacco di grossi furgoni 4 x 4 della polizia.

Prime Impressioni

I pirati della strada!



Sebbene la versione da noi provata non fosse ancora completa, il gioco appare già straordinariamente rapido e fluido. Gli sviluppatori puntano a renderlo ancora migliore prima di pubblicarlo, perciò sarà senz'altro uno dei più eleganti titoli di lancio della PlayStation2.
L'idea di base è decisamente insolita, anche se la maggior parte delle missioni prevede semplicemente che seguiamo una freccia fino a un determinato obiettivo, per poi seguirne un'altra verso una diversa destinazione.
In termini di stile di gioco, il titolo più simile è South Park Rally. Smuggler's Run è comunque superiore sia come aspetto che come azione, grazie all'ottima manovrabilità e ai vasti e variati panorami, i più grandi mai visti in un gioco di guida. Basta un colpo di freno a mano per far ruotare completamente il veicolo: una manovra ideale per giocare la polizia o per investire un pedone particolarmente elusivo.
La versione completa del gioco comprenderà più missioni, nemici più intelligenti, una miriade di modalità a due giocatori e un'opzione cooperativa in cui potremo allearci con un amico contro i contrabbandieri controllati dal computer. È senz'altro un gioco da tenere d'occhio.



SFASCIACARROZZE!

All'inizio il nostro veicolo è nuovo fiammante, ma presto sarà pronto per la demolizione. I terreni sconnessi e gli scontri non si limitano a rovinare la vernice.



▲ Alcune delle macchine sono guidate da civili innocenti... ma possiamo tamponare anche quelle.



► Dalla nostra macchina volano via interi pezzi di carrozzeria. Potremo fare a meno dell'aria condizionata...



◄ Guidando così finiremo per pagare un conto salato al carrozziere. Facciamo attenzione.

▼ Come cavolo ha fatto a passare la revisione?



I COMPLICI

In alcune delle missioni più complesse avremo il controllo di un'intera banda di contrabbandieri. I nostri complici guidano tutti macchine dello stesso colore... non daremo troppo nell'occhio?



Ciao ciao, sbirro! Siamo i contrabbandieri rossi e non ci beccherai mai in questo deserto!

RITORNO ALLA NATURA

Non siamo costretti a restare sulle strade. Di solito il percorso più rapido prevede spericolate scorciatoie fuori strada, tipo la scalata di una montagna o il salto di un burrone.



◄ Prendendo una rincorsa sufficiente non faremo fatica a saltare burroni come questo.



► Occhio ai treni, quando percorriamo i binari della ferrovia.

BENE / MALE

☺ Possiamo andare ovunque e investire chiunque e la grafica è deliziosa.

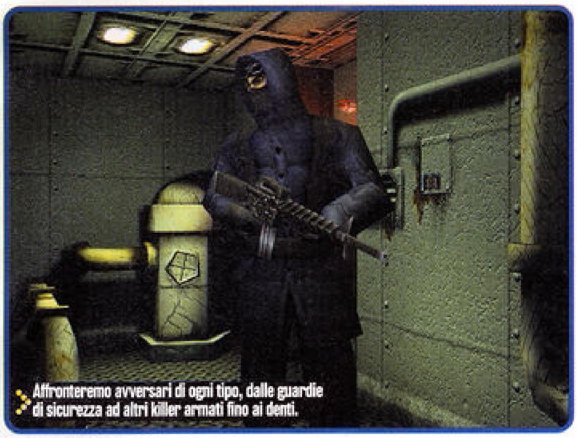
☹ Le macchine avversarie non sono scaltre; il gioco rischia di assomigliare a un Driver ambientato in campagna.

QUANDO USCIRÀ?

Pubblicheremo una recensione completa di questo brillante titolo al più presto.

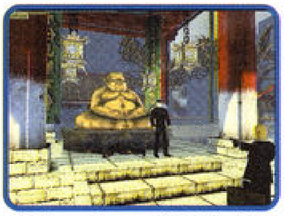

NON MANEGGIARE CON CURA
LIFE IS MORE!
TRUST US
GAMIT
Trust
Caselle Postale 53 · 40050 Centergross - Funo (Bologna) T 0516635911 F 0516635812 E customercare.it@trust.com
TRUST.COM

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: IO INTERACTIVE | EDITORE: EIDOS INTERACTIVE | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1



Affronteremo avversari di ogni tipo, dalle guardie di sicurezza ad altri killer armati fino ai denti.





▲ Un incontro in un tempio buddista? Ma come ragiona questo tizio? Scegliamo sempre luoghi pubblici, come una stazione.



▲ Occorrono velocità e abilità per usare il laccio con efficacia. È uno dei migliori sistemi per far fuori qualcuno nel massimo silenzio.

Hitman

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Miriamo e... fuoco! Potremo **finalmente vestirci** di nero, rasarci **il cranio e uccidere** per denaro!

Negli ultimi anni sembra che molti nuovi eroi dei videogiochi abbiano scelto di vivere nelle tenebre del mistero. Mosse furtive, fucili da cecchino, oscure rivelazioni sul nostro passato: tutto ciò ha contribuito a rinnovare i giochi di avventura sia in prima che in terza persona e il pubblico, ovvero noi, sembra gradire. Di conseguenza, i diabolici programmatori di Io Interactive hanno deciso di portarci ancora più a fondo nelle tenebre, facendoci assaporare la vita di un killer a pagamento.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...
Questo è il loro primo gioco.

L'UOMO SENZA NOME

Il nostro ruolo è quello di un killer senza nome, noto solo come numero 47, che viene assoldato da vari tipi loschi per far fuori determinati bersagli usando qualsiasi mezzo. A nostra disposizione avremo una vasta scelta di armi: coltelli, pistole, fucili, mitra Uzi ed M16, fucili di precisione e perfino lacci da strangolatore. Non male, eh? Tutto ciò potrebbe suonare familiare a chi ha provato Half-Life, ma a rendere così promettente questo titolo ci sono una grafica di altissima qualità e nemici con una delle migliori intelligenze artificiali mai viste. Se Io Interactive manterrà le sue promesse ci sentiremo davvero come dei tipi che si sentono a casa solo al poligono di tiro. Non solo i nemici possono sentire e parlare, attingendo a una massa di frasi da far impallidire i dialoghi di Deus Ex: sono anche in grado di interagire con l'ambiente circostante e con gli altri personaggi non giocabili. Prepariamoci dunque a duri scontri quando i nemici uniranno le loro forze contro di noi. La trama è complessa: all'inizio i fuorilegge siamo noi, ma in seguito scopriremo che i veri cattivi sono i nostri "datori di lavoro", in quanto noi facciamo parte di un esperimento genetico segreto. Tutto considerato, Hitman dovrebbe essere in grado di mozzarci il fiato... per sempre.

> "... **mosse** furtive, fucili da **cecchino,** rivelazioni sul **nostro passato...**"

> I BOSCIMANI!

L'azione non si svolge solo in lugubri città. Potremo dar prova della nostra mira infallibile anche nel buio della giungla. I nativi, armati di semplici lance, non sono un problema per il nostro M16, ma tra il fogliame si nascondono nemici ben più pericolosi...



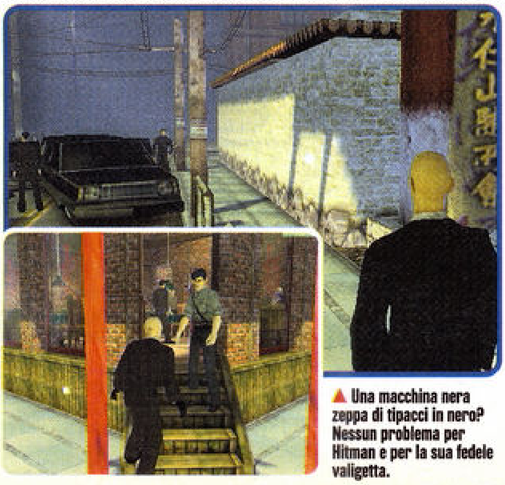
▲ Non sembrano gradire il fatto che ci aggiriamo nel sottobosco prendendo di mira i loro idoli.



▲ Nel villaggio indigeno potremo sapere di più su chi ci dà la caccia e perché.

> LA CITTÀ NON DORME MAI

L'intelligenza artificiale dei personaggi non giocanti e il livello di interazione di Hitman sono potenzialmente gli elementi più straordinari del gioco. Mentre percorreremo la città per svolgere i lavoretti affidatici dai nostri misteriosi mandanti scopriremo altre informazioni sul nostro passato e sul perché siamo così tagliati per la nostra professione.



▲ Una macchina nera zeppa di tipacci in nero? Nessun problema per Hitman e per la sua fedele valigetta.



Per alcune missioni dovremo infiltrarci in edifici ben sorvegliati, far fuori l'obiettivo e filarcela senza dare nell'occhio.

BENE > MALE

☺ È un'avventura grandiosa, con una miriade di armi e un'eccellente intelligenza artificiale.

☹ È un po' in bilico tra il gioco di avventura e mistero e lo sparatutto vero e proprio.

> QUANDO USCIRÀ?

Io Interactive ci sta ancora lavorando sopra, ma con un po' di fortuna Hitman uscirà prima di Natale.

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: EA CANADA | EDITORE: ELECTRONIC ARTS | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: NESSSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2



Mai visto un balzo così spettacolare. Questo gioco è tra i più eleganti visti finora sulla PlayStation2.





Siamo nel futuro, ma non ci sono snowboard volanti. In Snowboard Supercross si corre ancora sulla neve.



Snowboard Supercross

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

EA si dà **alla pazza gioia** con questo futuristico e bizzarro gioco di **snowboard per PlayStation2!**

Il re degli acrobati!

I numerosi precipizi e il pratico sistema delle acrobazie ci permettono di producri in continue piroette.



▲ Effettuando correttamente le acrobazie otterremo bonus di velocità. È sufficiente come incentivo, no?



▲ Grazie alle barriere metalliche collocate appositamente in molti percorsi, potremo percorrere anche le ringhiere.



▲ Come in 1080° per N64, il successo delle acrobazie dipende più da un atterraggio corretto che da complessi movimenti.

Non si direbbe che venire giù da una montagna a bordo di una tavola di legno con un bordo rialzato sia particolarmente divertente in sé...

Il nuovo titolo di snowboard EA per PlayStation2 è però ambientato in un futuro imprecisato che ricorda più Wipeout che il realismo di 1080° o Cool Boarders. È la neve l'unica cosa in comune tra gli otto vasti percorsi, ai quali si aggiungono un Half Pipe, un Big Air Dome e circuiti fuori-pista. Ora schizziamo sul tetto di un grattacielo di Mercury City, un attimo dopo ci precipitiamo giù da un pittoresco pendio alpino. Nel livello Aloha Icejam sfrecciamo addirittura attraverso un iceberg semisciolto ancorato a Honolulu nelle Hawaii.

> "...Ci sono **rampe** e cunette **ogni tre per due,** tunnel a spirale..."

A ROTTA DI COLLO

Venire giù per questi percorsi è un'esperienza mozzafiato e non solo grazie agli splendidi scenari che ci sfrecciano intorno. Ci sono rampe e cunette ogni tre per due, tunnel a spirale, curve strettissime e salti impressionanti da superare a velocità da cardiopalma. Il livello Tokyo Megaplex, con i suoi scivoli e i suoi percorsi bonus, assomiglia più a un gigantesco flipper innevato che a una pista normale. Le gare si suddividono in cinque modalità. Dovremo ottenere una speciale patente completando tutte le missioni di allenamento per poter partecipare al torneo vero e proprio. Ci sono poi la gara acrobatica Show-Off, il Free Ride in cui un elicottero ci lancia nel bel mezzo della neve fresca e la modalità Adventure, in cui dobbiamo scovare speciali simboli nascosti nella neve. In definitiva, abbiamo riscontrato nel gioco un notevole salto di qualità rispetto al disordinato debutto al PlayStation Festival 2000. Con una grafica tra le migliori mai viste sulla PlayStation2, Snowboard Supercross potrebbe essere il titolo da acquistare subito dopo Tekken Tag e Ridge Racer.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

FIFA 2000	78%
NHL '99	81%
NBA Live '99	73%
Madden NFL 2000	88%
Triple Play 2000	68%



I livelli alpini rappresentano un piacevole diversivo rispetto ai folli circuiti urbani.

CIAO RAGAZZI!

Gli otto snowboarder, ognuno proveniente da un diverso paese, ci urlano contro nella loro lingua quando combiniamo qualche pasticcio e sono capaci di acrobazie splendidamente animate in grado di aumentarne la velocità. In un gustoso ammiccamento a Road Rash, il gioco ci permette di far cascare sul sedere uno qualsiasi dei nostri cinque avversari.



▲ È impossibile non detestare alcuni dei nostri avversari.



▲ Il francese Jean-Paul è davvero arrogante, mentre l'inglese si limita a dire "Brilliant!" quando riesce a effettuare un'acrobazia.

BENE / MALE

Sul piano tecnico è tra i migliori titoli di lancio della PlayStation2 che abbiamo visto. È rapido, avvincente e bizzarro.

Speriamo che ci sia anche qualche attrattiva a lungo termine dopo che avremo completato gli otto circuiti.

QUANDO USCIRÀ?

È quasi ultimato. EA intende metterlo in vendita una settimana prima del lancio della PS2. Presto avremo la recensione.

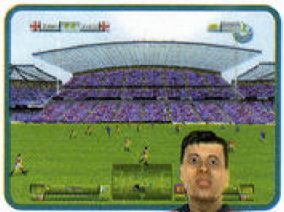


X TECNOLOGIES
PC and PlayStation™ accessories
Visitate lo Stand CTO
smau DUEMILA
PAD. 17 Sal. II
Play together
Dark Rumble analog/vibration function
Memory Cards
Play5 - multi adaptor
Super Mito - digital standard joypad
Roadstar - compact wheel vibration function
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com

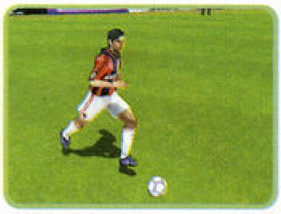
IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PS, PC, DC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: INFOGRAMES | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: VARIE | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-4


Da vedere è senz'altro come il calcio vero. Speriamo si possa dire lo stesso dell'azione di gioco.

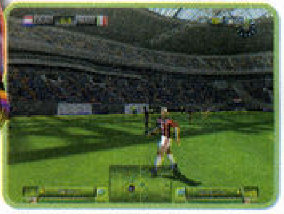





È stato dedicato molto impegno perché tutti i dettagli dei giocatori e degli stadi fossero perfetti e completi di splendidi effetti di illuminazione.






UEFA 2001 sarà un titolo importante per il Dreamcast, per il quale non c'è una grandissima scelta di giochi di calcio. L'ultimo UEFA era decisamente il migliore.

UEFA 2001

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

La parola **"Striker" è sparita,** ora ci sono **solo UEFA** e l'anno... potrebbe **essere l'esordio** di una fantastica **serie.**

La nuova stagione è iniziata. Tutti i giocatori hanno già fatto la loro comparsa sul campo, l'interesse per tutti gli altri sport è crollato e tutti hanno gli occhi incollati sul pallone. Prepariamoci quindi a un'infornata di nuovi giochi di calcio con tutte le nuove squadre, le nuove tenute e via dicendo. L'occasione segna anche il gradito ritorno di UEFA, una delle più recenti serie di calcio. L'anno scorso UEFA Striker si è piazzato come miglior titolo calcistico per Dreamcast e come una valida alternativa per PlayStation.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

UEFA Striker	86%
Incoming	60%
Expendable	56%

Questa volta il gioco si ripresenta con il solo marchio UEFA e l'anno... e si preannuncia niente male.

MERAVIGLIE

Quali sono le altre novità? Beh, per esempio ora i giocatori possono infortunarsi! Sì, se uno dei nostri subirà un fallo, non potrà più muoversi con la stessa velocità, né calciare con la stessa precisione di prima. Perciò, anche se si trattasse del nostro preferito, dovremo sostituirlo! Grande! Un'altra novità è il pubblico, che ora reagisce coerentemente con le nostre prestazioni sul campo: se metteremo a segno un gol vedremo gli spettatori fare la "ola" e festeggiare, ma se faremo una figuraccia il pubblico lascerà lo stadio prima della fischio finale. Inoltre, la


Prepariamoci all'uscita di molti altri titoli di calcio all'inizio della stagione 2000/2001.


Sulla PSX appare meno allettante, ma la console Sony dispone già di molti giochi di calcio.

licenza ufficiale UEFA significa la presenza di tutte le migliori squadre con i relativi nomi, tenute e logo. Sono state coinvolte stelle del calcio quali

> ... se il nostro giocatore viene infortunato, non sarà più così veloce.

Figo, Bierhoff e Yorke, alcuni dei quali si sono sottoposti anche a sessioni di motion-catpure per il gioco.
Il Dreamcast non ha ancora avuto un titolo la cui azione di gioco eguagliasse la sua potenza grafica. UEFA Striker ci è andato vicino, ma era comunque al di sotto di titoli come ISS. UEFA 2001 ha opzioni da vendere, ma ciò che conta è quello che accade sul campo...

LA PALLA È ROTONDA!

Gli sviluppatori non hanno ancora rivelato l'intera mole di dettagli che intendono inserire nella versione completa del gioco, che punta a ricreare l'autentica atmosfera della grande partita.
Si sa comunque che ci saranno 146 squadre nazionali e di club, che potremo schierare in uno dei 20 stadi splendidamente riprodotti.

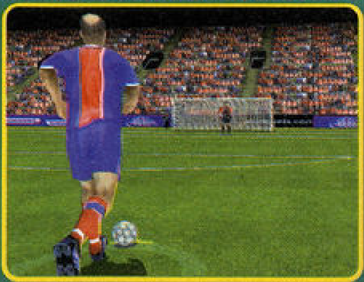

Non sarà il massimo come infrastrutture, ma giocare nel Colosseo è decisamente piacevole.


Il celeberrimo Anfield Kop. Negli anni '70 e '80 era una pacchia.

FINO ALL'ULTIMO FILO D'ERBA

Solo il Nintendo 64 non avrà la sua razione di UEFA quest'anno: Infogrames si dividerà infatti tra Dreamcast, PC e PlayStation. Se la PlayStation è già stracolma di giochi di calcio, il Dreamcast ha veramente bisogno di una iniezione di pallone. Il primo UEFA ha cercato con buoni risultati di combinare la libertà di movimento della serie FIFA con i passaggi e la ricchezza tattica di ISS. Questa volta il gioco dovrebbe mostrare poche differenze tra un formato e l'altro.


L'Inter dovrà fare a meno dei servigi di Ronaldo, che potrebbe non tornare più a giocare a questi livelli.


Non ci sono molte differenze in termini di qualità grafica tra la versione del PC e quella per Dreamcast.


Ci sono tutte le migliori squadre, complete di nuovi acquisti e nuove tenute.

BENE > MALE

È il seguito che UEFA Striker si meritava: scattante, elaborato e ricco di dettagli.

Rischia di rivelarsi l'ennesimo scialbo gioco di calcio tra i molti previsti per la stagione 2001.

QUANDO USCIRÀ?

Per il momento è negli spogliatoi e deve ancora infilarsi maglia e calzoncini...

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: WESTWOOD STUDIOS | EDITORE: WESTWOOD STUDIOS | CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: STRATEGIA | GIOCATORI: 1-8


Se giocheremo nel ruolo degli alleati potremo scatenare l'inferno tra le file dei russi.







Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Command & Conquer	75%
C&C Red Alert	82%
C&C Tiberian Sun	90%
Tiberian Sun: Fire Storm	68%
Dune 2000	69%

Nessuna grande novità grafica, ma le nostre truppe hanno un'aria più da cartoni animati.



Command & Conquer Red Alert 2

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

La guerra fredda comincia a riscaldarsi un po': bombe nucleari sulla torre Eiffel!

Al di là di GDI, NOD e del leggermente deludente Command & Conquer Tiberian Sun, qualsiasi amante dei conflitti su scala globale sa bene che la terza guerra mondiale può vedere solo la Russia contro l'America. La posta in gioco: il dominio del mondo. Con Red Alert 2, Westwood ritorna alle origini della strategia in tempo reale. Niente novità di rilievo sul piano grafico: il gioco utilizza ancora la venerabile prospettiva a due dimensioni che conosciamo bene, ma l'impostazione del gioco è tale da renderlo più facile e immediato, grazie a un ritmo serrato che ci lascerà ben poco tempo per arricciarci i baffoni da feldmaresciallo...

IL NUOVO MONDO

Ancora una volta il mondo se ne va alla malora: questa volta, in una versione alternativa della Terra, l'impero sovietico affronta gli Stati Uniti. Il gioco è quindi ambientato in località celeberrime come New York, Washington D.C., Pearl Harbour, Chicago e, quando il campo di battaglia si sposta in Europa, Berlino e Parigi. I russi possono bombardare a suon di testate nucleari la Casa Bianca e la Statua della Libertà: brutto affare, se giocheremo nel ruolo degli americani. Dovremo adattare le nostre tattiche a una miriade di nuove unità e di nuovi edifici. Oltre ai soliti carri armati e ai soldati utilizzati nei conflitti convenzionali, entrambe le parti in lotta hanno a portata di mano letali tecnologie sperimentali. I russi possono sfruttare i raggi psichici scagliati da tale Yuri o friggere gli americani con i Tesla Coil che lanciano scariche elettriche. Gli americani, a loro volta, possono teletrasportare le truppe sui campi di battaglia e perfino controllare il tempo, colpendo le installazioni nemiche con i fulmini! Se poi ci aggiungiamo i calamari giganti che stritolano le navi è chiaro che Red Alert 2 potrebbe rivelarsi il più strabiliante titolo di strategia di tutti i tempi.

> **... potremo bombardare la Casa Bianca e la Statua della Libertà...**


Abbattiamo il silos missilistico russo o la Casa Bianca sarà ridotta in briciole!

LE STAR!

Il cast dei filmati, che comprende gente come Kari Wurher di Beverly Hills 90210, non è esattamente da Oscar, ma potremo vedere gente come Einstein, il presidente degli Stati Uniti e lo psicopatico Yuri al termine di ciascuna missione.


In Red Alert 2 gli alleati si valgono del cervello di Einstein.


I filmati sono i migliori visti finora nella serie Command & Conquer.

BOMBARDIAMO IL MONDO INTERO!

Poiché in Command & Conquer Red Alert 2 si combatte in famose città, l'enfasi del gioco si sposta sui combattimenti urbani, rispetto agli ambienti rurali dei primi titoli della serie. Le nostre truppe potranno affrontare più agevolmente i carri armati, occupando interi edifici da utilizzare come basi di attacco. Inoltre, potremo distruggere i più celebri monumenti, per il puro gusto di farlo!




Ci dispiace, Francia... la torre Eiffel sta crollando!


Un dirigibile russo attacca la Statua della Libertà. Ah-ah, come si dispereranno gli americani!


La casetta del presidente sta per subire una bella ripassata... la bandiera nemica sarà presto in brandelli!

BENE > MALE

È molto immediato e molto veloce: strategia in tempo reale per chi non ha tempo da perdere.

Non è quel grande progresso nella guerra strategica che ci attendevamo da Westwood.

QUANDO USCIRÀ?

L'abbiamo provato nella sede di EA e ci è sembrato completo: tutti pronti per la recensione, sul prossimo numero.



THRUSTMASTER®
Il mito torna a volare
TOP GUN™
FOX 2 PRO™
Joystick
- Tasto speciale FOX 2 e controllo HAT
- Quarto asse con rotazione della leva
- Software di configurazione ThrustMaster® 3 con emulazione mouse e tastiera
- Impugnatura in gomma
- Comandi a resistenza regolabile
- Doppia interfaccia Porta Joystick/USB
- Compatibile MAC/iMAC
DIGITAL INTEGRATION™
GAME PORT/USB
TOP GUN™
AFTERBURNER™
JOYSTICK
- Throttle full-size separabile dalla base
- Tasto speciale FOX 2 e controllo HAT
- Software di configurazione ThrustMaster® 3 con emulazione mouse e tastiera
- Comandi a resistenza regolabile
- Impugnatura in gomma
- Interfaccia USB
- Compatibile MAC/iMAC
DIGITAL INTEGRATION™
USB UNIVERSAL SERIAL BUS
FireStorm™
DUAL POWER™
GAMEPAD
- 2 motori per le vibrazioni force feedback
- Impugnatura in gomma zigrinata
- Software di configurazione ThrustMaster® 3 con emulazione mouse e tastiera
- Interfaccia USB
USB UNIVERSAL SERIAL BUS
DIGITAL INTEGRATION™
Immersion
Guillemot
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02/83.31.21
Fax 02/83.31.23.42
www.guillemot.it
Thrustmaster è un marchio di Guillemot Corporation
3D
Distribuito da:
3D Planet S.p.A.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02/48.86.711
Fax 02/48.86.71.37
www.3dplanet.it
www.thrustmaster.it
ThrustMaster è un marchio registrato di Guillemot Corporation. ©Guillemot Corporation 2000. Firestorm™ e Dual Power™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Digital Integration è un marchio registrato di Guillemot Corporation. ©2000 Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati. TOP GUN™ è un marchio di Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi citati sono di proprietà dei legittimi aventi diritto. Contenuti, immagini e specifiche sono soggetti a cambiamento senza preavviso.
For use with PC

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: YUKES | EDITORE: THQ | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: WRESTLING | GIOCATORI: 1-4



Gli scontri e i colpi di Smackdown 2 sono davvero devastanti. Ci torceremo sul divano per la compassione.



Saltiamo addosso a The Rock per vincere questo incontro Table Match. I combattenti risentono dei colpi in modo realistico.

GIÙ DAL QUEL RING!

In Smackdown 2 non saremo obbligati a combattere solo sul ring. Potremo suonarcele anche negli spogliatoi, nel parcheggio, nella sala dei VIP e perfino nel ristorante. Cameriere, il conto!


Dietro le quinte non c'è molta folla, ma di armi ce n'è a bizzeffe.

WWF Smackdown 2

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!...

Il più possente gioco di wrestling di ogni tempo ha ora un degno erede... con tanto di bare e scalette!



Alla faccia di Stone Cold Steve Austin! Che un gioco di wrestling sia ultra-violento è ovvio, ma già a un primo esame WWF Smackdown 2 mostra una brutalità tale da far arricciare il naso allo stesso The Rock. Già nell'attuale stadio iniziale di lavorazione, il seguito del titolo di wrestling campione di incassi dimostra una velocità e un ritmo di movimento che fanno apparire decisamente giù di forma qualsiasi altro prodotto analogo per qualsiasi console. Anzi, di fronte a questi incontri spettacolari e frenetici, perfino i combattimenti veri sembrano un po' fiacchi...

SACCHI DI LARDO

Nel gioco ci saranno 50 superstar WWF, compresi i volti nuovi successivi all'originale: li avremo tutti a disposizione fin dallo schermo di scelta del personaggio, completi di mosse caratteristiche. L'elemento più entusiasmante per gli appassionati sarà probabilmente la ricchezza di nuove modalità. Ci saranno sicuramente incontri con la scaletta, più i combattimenti Table Match e Casket. Anche le scazzottate a più giocatori si preannunciano migliori che mai. Oltre agli incontri Tornado Tag Team, ci sarà una vasta scelta di modalità due contro due. A questa dovizia di novità si affiancano numerosi progressi rispetto al gioco precedente. L'opzione Create-a-Superstar è stata migliorata, i lottatori aggiornati e le mosse rimesse a punto. Tutto ciò dovrebbe essere nostro per Natale... scommettiamo che sarà il gioco di wrestling definitivo!

> ...la velocità delle mosse fa apparire giù di forma qualsiasi altro titolo di wrestling!

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

WWF Smackdown	92%
Touken Retsuden	81%
Powermove Pro Wrestling	35%

BOTTE DA ORBI!

Cosa c'è di più elegante di una scala a pioli che vola nell'aria? Gli incontri Ladder Match sono fenomenali. Per vincere bisogna portare la scaletta sul ring, arrampicarsi fino in cima e prendere la cintura. Anche gli incontri Table Match, in cui possiamo spaccare un tavolo addosso all'avversario, non sono male. Potremo raccogliere e usare queste e molte altre armi improprie!



▲ Arrampichiamoci sulla scala per prendere la cintura, oppure...

► ...umiliamo l'avversario sfruttando la nostra posizione elevata!


Per vincere l'incontro Table Match dobbiamo scaraventare l'avversario attraverso un tavolo!

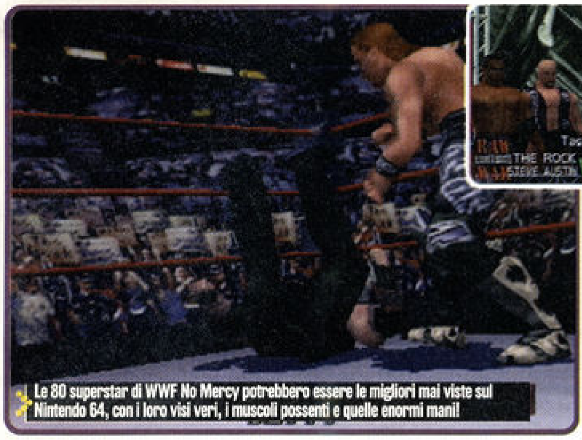
BENE > MALE

- Combattimenti spettacolari e ricchi di azione nel seguito del miglior gioco di wrestling per PlayStation.
- Sarà l'ultimo titolo Smackdown per la PlayStation originale.

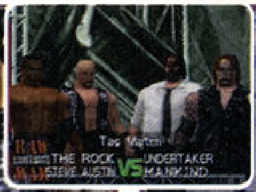
QUANDO USCIRÀ?

La versione da noi provata era quasi pronta. Ci terremo aggiornati in vista della pubblicazione fissata per Natale.

IN USCITA A: DICEMBRE | **FORMATO:** N64 | **PREZZO:** N.D. | **SVILUPPATORE:** AKI CORPORATION ASMIK | **EDITORE:** THQ | **CARATTERISTICHE:** TRANSFER PAK | **ALTRE VERSIONI:** NESSUNA | **GENERE:** WRESTLING | **GIOCATORI:** 1



Le 80 superstar di WWF No Mercy potrebbero essere le migliori mai viste sul Nintendo 64, con i loro visi veri, i muscoli possenti e quelle enormi mani!





L'animazione è grandiosa. Ecco The Rock dopo essersi preso un cazzottone in faccia.



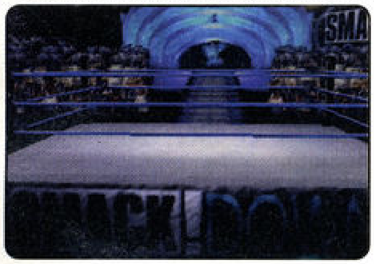
WWF No Mercy

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NO... PRIME IM...

Il miglior **gioco di wrestling** per Nintendo 64 ha finalmente un **erede. Facciamoli neri!**

Nessuna pietà!

I nuovi wrestler di WWF No Mercy sono più duri che mai! Ecco alcuni dei progressi del gioco...



▲ Le nuove arene sono spettacolari, con gli schermi, gli altissimi soffitti e l'enorme pubblico urlante.



▲ La modalità Guest Referee ci permette di fingerci arbitri: potremo prendere parte all'incontro o fare a meno di contare!



▲ Ci sono anche le nuove star come "Real Athlete" Kurt Angle e ognuna ha il suo ingresso sul ring caratteristico!



"No mercy", cioè nessuna pietà: e di pietà, in questo equivalente per Nintendo 64 di Smackdown 2, non ne troveremo traccia.
Anzi, se ci dovesse capitare di notare la minima pietà o compassione, contattiamo subito THQ comunicando che il gioco è difettoso! Ciò che vi troveremo di sicuro, invece, sono 80 star WWF, compresi tutti i nuovi arrivati successivi a Wrestlemania, una migliore opzione Create-a-Wrestler, nuove modalità tra cui gli incontri con la scaletta, una grafica migliore e un'allettante funzione di collegamento con la

> "... e ci sono **anche un sacco** di nuove **armi con** cui pestare duro..."

versione per Game Boy Color. Gli sviluppatori giapponesi di Wrestlemania 2000, Asmik, devono aver passato un sacco di tempo davanti alla TV satellitare assistendo agli incontri WWF. Nel gioco ci sono le facce nuove come The Dudley Boyz, Tazz e Kurt Angle e grazie all'animazione migliorata ogni lottatore è identico alla sua controparte reale in tutto, dal volto alla pantomima che accompagna il suo ingresso sul ring. In più, c'è un'intera serie di nuove armi.

UNA MODALITÀ AL GIORNO

Quanto ai menu, traboccano di opzioni di gioco. Ci sono tutte le modalità canoniche: Championship, King of the Ring, Royal Rumble e incontri in gabbia, più una nuova e migliore modalità Career. Ora le rivalità tra i lottatori si sviluppano poco a poco, in modo più naturale. Col passare dei mesi, una scaramuccia dietro le quinte si trasforma in un odio irriducibile in vista dell'incontro finale per il titolo. Il percorso verso il titolo WWF sarà più difficile.

Questo sarà il primo titolo non prodotto da Nintendo o da Rare a utilizzare il Transfer Pak di Pokémon Stadium. Battendo gli avversari nella futura versione di No Mercy per Game Boy Color otterremo punti che ci permetteranno di acquistare armi nello Smackdown Mall della versione per Nintendo 64! Questo si preannuncia come il miglior gioco di wrestling di ogni tempo!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

WWF Wrestlemania 200 ......92%

UNA VITA A SCALE!

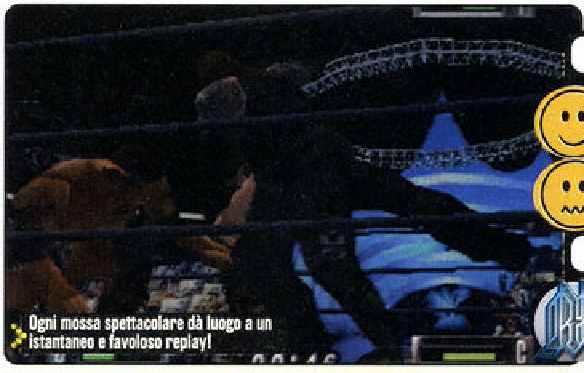
In WWF No Mercy ci sono anche gli incontri con la scaletta, in tutto il loro violento splendore. L'obiettivo è raggiungere la scaletta, spostarla e arrampicarcisi per prendere la cintura appesa al soffitto. Dovremo randellare gli avversari con la scaletta stessa e darci veramente da fare prima di conquistare la vittoria.



▲ Questo è wrestling e quindi, ovviamente, possiamo colpire gli avversari con la scaletta.



▲ Dopo averli sbrindellati a dovere, arrampichiamoci fino alla cintura oppure usiamo la scaletta per lanciarci su di loro.



Ogni mossa spettacolare dà luogo a un istantaneo e favoloso replay!

BENE / MALE

Una miriade di personaggi, molte nuove modalità e una grafica notevole: sarà il migliore titolo di wrestling per N64.

Non è veloce quanto Smackdown 2 e gli manca la sua azione frenetica.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco si sta aprendo la strada a cazzottoni verso l'uscita, fissata per novembre.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: FREE RADICAL DESIGN | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4



Nella sezione Spy affrontiamo orde di cloni orientali a Chinatown.

> SPAZZATURA!

Il gioco punta a creare una certa atmosfera da film di serie B; forse per questo risulta un po' strano rispetto agli sparatutto più "tradizionali".



Non vorremo mica farci pescare senza biglietto, no?



I livelli di orrore non hanno la suspense che potremmo aspettarci.



Non c'è modo di fermarli! Prepariamoci a morire di continuo in questo gioco.

Time Splitters



NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Viaggi nel tempo e sparatorie in prima persona a opera degli stessi autori di Goldeneye!

Viaggi nel tempo? Sì: questo sparatutto in prima persona è ambientato in varie epoche e località diverse. Se la cosa non ci prende particolarmente e se il viaggio nel tempo non ci sembra esattamente il massimo in un videogioco, forse la seguente informazione ci interesserà di più: la squadra di sviluppo del gioco è composta dagli elementi chiave che hanno lavorato a Goldeneye e Perfect Dark. Il gioco è comunque meno incentrato sulle missioni rispetto a questi due titoli e si concentra soprattutto sul combattimento contro orde di cattivi, nel classico stile frenetico da sala giochi. La modalità Story offre una opzione a giocatore singolo e una cooperativa a due giocatori; procedendo in questa modalità potremo sbloccare personaggi e livelli bonus che appariranno nella modalità Arcade. Sarà a quest'ultima che dedicheremo la maggior parte del tempo, considerata la sua ricchezza di opzioni a più giocatori. Visto che il gioco viene dalle mani della squadra di Goldeneye, è scontato che la struttura dei livelli non presenti alcun problema. Se anche dovessimo stancarci dei 18 livelli inclusi nel gioco, infatti, potremo crearne di nostri! Ci siamo sempre considerati capaci di inventare un'arena favolosa? Ora potremo dimostrarlo. Time Splitters sarà uno dei titoli di lancio della PlayStation, perciò occhio all'imminente recensione...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...
Si tratta del loro primo lavoro!

> CHE CAOS!

Il sistema di comando è uguale a quello di Alien Resurrection e sulle prime può risultare un po' caotico, specie per chi non va matto per i comandi analogici.



◄ Gli effetti di fumo provocati dalle armi sono particolarmente notevoli.

▼ Quando i cattivi attaccano in gruppo, il fucile Gatling rimette le cose a posto.



"... è meno basato sulle missioni e si concentra sul combattimento contro orde di cattivi in puro stile da sala giochi..."

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli a più giocatori	18
Personaggi giocabili	60
Specchio temporale	1935-2035
Gioco più strano	Capture the Bag



Le munizioni si esauriscono con una rapidità preoccupante, ma possiamo raccogliere le armi dei nemici uccisi.

QUESTA ARENA È MIA!

Una volta sbloccati tutti i livelli nascosti, ne avremo in tutto 18 a più giocatori. Se anche dovessimo stufarci di quelli, potremo creare nuove arene originali, più o meno nello stesso modo in cui creiamo nuove piste nei titoli tipo V-Rally 2. Possiamo determinare ogni dettaglio, dai punti di partenza, al numero di robot controllati dal computer, alla posizione delle armi.



▲ Grazie al sistema a caselle e all'utile mappa tridimensionale, creare i nostri livelli non è difficile come sembra.



▲ Stabiliamo la posizione dei nemici, determiniamo il loro comportamento e inseriamo le armi extra.



▲ Ora possiamo provare la nostra creazione. Potremo sempre ritornare alla modalità Edit e correggere gli eventuali errori.

GRRR!

Ogni livello è ambientato in un'epoca diversa e si ispira a un genere cinematografico specifico: spionaggio, western, fantascienza. Ciò dà luogo ad alcuni contrasti stridenti e surreali. Prima di Time Splitters non avremmo mai immaginato che in uno sparatutto potesse esserci un livello ambientato in un villaggio di pescatori della Cornovaglia!



▲ Promemoria personale: non lamentarsi più del numero 67.



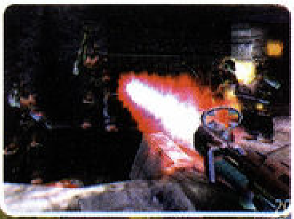
▲ Zombi armati di fucile? Mai visto uno West più selvaggio di questo!

RAPIDO E FRENETICO!

Time Splitters ricorda per alcuni aspetti i vecchi titoli come Doom: per esempio, spesso appaiono contemporaneamente sullo schermo miriadi di nemici. Non tutti ci attaccano a viso aperto, però: occhio ai pericolosi cecchini.



◄ Tutta la gang è contro di noi... e che gang! Sono moltissimi a darci la caccia.

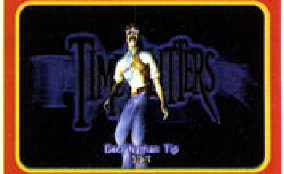




L'M16 è perfetto per far fuori i marine, ma dispone anche di un'utilissima modalità cecchino.

CHE GENTAGLIA!

Una volta sbloccati tutti i segreti avremo ben 60 personaggi diversi tra cui scegliere. Parliamoci chiaro: alcuni sono veramente strambi; la signora coi baffi, però, ci fa veramente impazzire... Staremo a vedere se i personaggi si distinguono in modo sensibile anche nel comportamento.



▲ Nathan Tip è grandioso quando grida: "Fermi tutti, questo è un sabotaggio!".



▲ A quanto pare non si rischia l'arresto per questo genere di cose in Time Splitters.

Prime Impressioni

È folle, ma ci sa fare!



Finché qualcuno non realizzerà un videogioco comprendente il TARDIS del dottor Who, i viaggi nel tempo non riusciranno mai a dare le emozioni che gli sviluppatori sembrano attribuire loro.
Futili scorribande temporali a parte, però, qualsiasi sparatutto creato dalle squadre di sviluppo di Goldeneye e Perfect Dark non può fallire.
Time Splitters ci riporta alle origini degli sparatutto in prima persona; l'enfasi sulle missioni, anche in modalità Storyline, è minore di quanto potremmo aspettarci e l'azione è concentrata sulla sparatoria pura.
Gran parte della longevità del gioco poggia senz'altro sulle numerose modalità a più giocatori: a differenza della sua diretta antenata, la PlayStation2 è infatti in grado di gestire una modalità a quattro a schermo condiviso senza che la grafica sembri fatta col Lego.
L'esperienza degli sviluppatori con il Nintendo 64 è rispecchiata anche dal fatto che il sistema di comando punta a riprodurre quello di Goldeneye.
Per molti giocatori, però, questo sarà anche il principale punto debole di Time Splitters. È davvero complicato usare il joystick sinistro per camminare avanti, indietro e di lato e quello destro per guardarsi intorno.
Se riusciremo ad abituarci a questo, però, Time Splitters si preannuncia come uno dei più interessanti titoli di lancio della PlayStation2 e come uno dei primi esempi validi delle potenzialità di questa console.

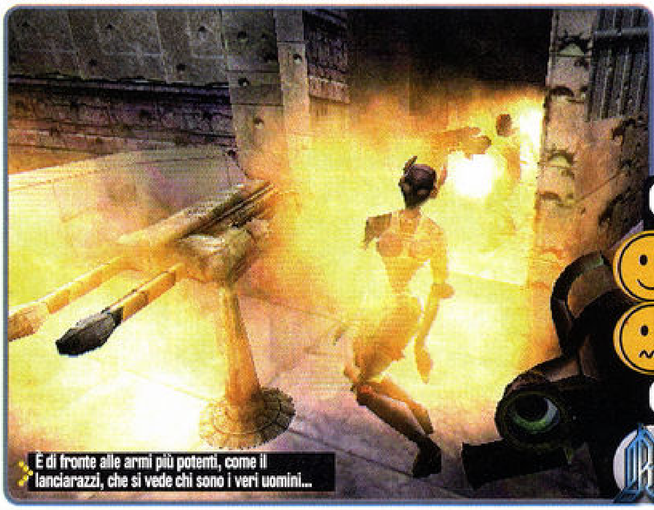


AIUTO, LA MIA BORSA!

Time Splitters è pieno di modalità a più giocatori che vanno dagli elementari scontri all'ultimo sangue a Capture the Bag: letteralmente, "cattura la borsa". No, non si tratta di borseggiare qualche povera vecchietta: dovremo invece cercare di mantenere il possesso di una borsa da viaggio gialla mentre gli altri giocatori ci daranno la caccia.



▲ Pazzesca, come sfida a più giocatori. Se ci aggiungiamo la possibilità di creare i nostri livelli, è chiaro che ci aspetta un divertimento massiccio.



È di fronte alle armi più potenti, come il lanciarazzi, che si vede chi sono i veri uomini...

BENE / MALE

Alla frenetica e avvincente modalità Story si affianca una miriade di opzioni a più giocatori.

Il sistema di comando potrebbe lasciare perplessi e l'assenza di una trama vera e propria rende il gioco un po' disordinato.

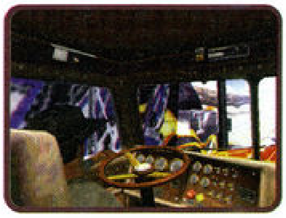
QUANDO USCIRÀ?

Pur trattandosi di un titolo di lancio, la versione da noi esaminata aveva ancora numerosi difetti da eliminare.

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: AM2 | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4



Ah, eccoci sulla strada. Accendiamo la radio e partiamo.







18 Wheeler: American Pro Trucker

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Guidare attraverso **un intero continente** a bordo di un colossale **autotreno diesel?** Interessante...

I camionisti americani ispirano sempre simpatia. Si fanno chiamare con nomignoli tipo Smokey e ingaggiano sfide a braccio di ferro.

Ispirandosi al loro stile di vita, Sega aveva creato 18 Wheeler, un titolo da sala giochi con un piglio alla Crazy Taxi. Ecco quindi arrivare un'altra delle conversioni per Dreamcast in cui Sega sembra essersi ultimamente specializzata. Per i meno esperti, specifichiamo che il "18" del titolo si riferisce al numero di ruote di cui sono dotati i camion più colossali. L'obiettivo del gioco è condurre uno di questi camion dalla costa orientale a quella occidentale degli Stati Uniti, lottando ovviamente contro il tempo. Scegliendo tra una vasta gamma di folli conducenti, dovremo arrivare al traguardo con il carico intatto. Considerata la lunghezza del viaggio che ci attende, dovremo evitare di rovesciare il rimorchio troppo presto.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%
Ecco the Dolphin	54%

MERCE

La scelta del carico influisce sulla nostra velocità massima, sulla quantità di danni che possiamo sopportare e sulla somma di denaro che possiamo guadagnare. I problemi non finiscono qui: ci sono anche i camionisti rivali, ansiosi di consegnare il carico prima di noi e pronti a sbatterci fuori strada con i trucchi più sporchi. La grafica è perfetta e l'azione di gioco è contagiosa, ma l'attrezzatura della versione da sala giochi non sarà compresa nel gioco...



▲ Questo è un gioco semplice per gente semplice. Seguiamo le indicazioni sullo schermo.



▲ Il camion ha solo due marce, perciò non dovremmo avere troppe difficoltà.

> "Portiamo una di queste bellezze **sulle strade** degli USA da est a ovest..."

Gli sviluppatori si sono comunque dati da fare perché l'azione di gioco non risultasse troppo striminzita, come avviene in molte conversioni di titoli da sala giochi. Anche la modalità Parking Challenge è stata conservata, giusto per rendere il gioco più impegnativo. Abbiamo sempre sognato di guidare un autoarticolato su una stradina piena di traffico? Accomodiamoci...

ADDOSSO!

Gli sviluppatori hanno allungato un po' i viaggi e rallentato un po' il ritmo dell'azione nella versione per console, in modo da permettere ai giocatori di apprezzare i dettagli dei paesaggi circostanti... o di spalmare i suddetti dettagli sulla strada con il camion. La scelta è nostra.



▲ La nostra traversata degli Stati Uniti è divisa in vari livelli. Avremo tutto il tempo per visitare qualche posticino lungo la strada.



▲ Niente resiste a un autoarticolato a 18 ruote, nemmeno un albero o una casa.

MACINIAMO CHILOMETRI

Più rapidamente porteremo a destinazione il carico, più soldi beccheremo. Maggiore sarà la distanza che metteremo tra noi e i nostri rivali... più soldi beccheremo. Non è il caso, quindi, di perdere tempo rispettando segnali stradali e simili sciocchezze. L'unico modo per vincere è buttarci avanti a tavoletta.



▲ Le travi sono facili da trasportare e ben robuste, ma non guadagneremo molto trasportandole a destinazione.



▲ Non sarà il gioco di corse più veloce, ma abbiamo un carico da trasportare, perciò possiamo investire chi ci pare.



▲ Sembra un po' il film "Duel", ma qui i camion sono due, perciò potrebbe essere "Duel 2"!

BENE > MALE

☺ Un'altra delizia fresca di sala giochi da Sega, che sa che il divertimento conta più del realismo.

☹ Potrebbe risentire della mancanza del divertente trabiccolo della versione da sala giochi.

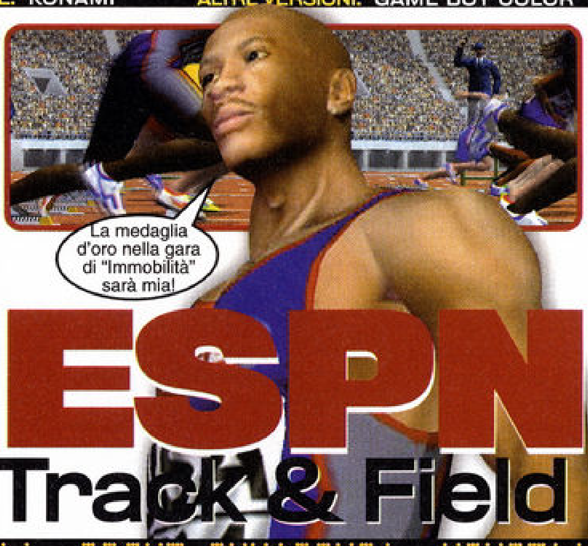
QUANDO USCIRÀ?

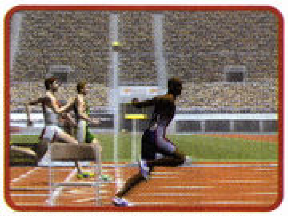
All'E3 si muoveva già bene, manca solo che ingrani la marcia e arrivi fino a noi.

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KCEO | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: GAME BOY COLOR | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-4



Sarà pure uno sport da femminucce, ma la ginnastica ritmica ci piace un sacco. Quei nastri sono troppo carini!





▲ Oro! I centometristi si tuffano verso il traguardo e, quando vincono, si lanciano in un giro celebrativo. Le vittorie permettono di accedere a gare segrete come il lancio del martello.



ESPN International Track & Field

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Correre, saltare **con e senza asta,** nuotare: tutto questo **e altro nel gioco più** entusiasmante della storia!

Coraggio, atleti della poltrona di tutto il mondo: ancora una volta è il nostro turno di metterci alla prova nello sport agonistico. Per dare il meglio di noi e per assaporare il nobile spirito della competizione, certo... ma soprattutto per pestare sui pulsanti della PlayStation2 peggio del batterista dei Motorhead! Fra tutti i titoli olimpici da noi provati finora, questa nuova versione per PlayStation2 del classico Konami uscito nelle sale giochi 15 anni fa potrebbe rivelarsi il più godibile; e non solo per il fatto che grazie all'Emotion Engine si presenta con una grafica strabiliante. Per cominciare, è già irresistibile la raccolta dei 10 eventi classici dell'atletica: 100 metri, 110 ostacoli, salto in lungo, salto con l'asta, giavellotto, salto in alto, più alcune interessanti gare fuori pista come nuoto, volteggio, sollevamento pesi e l'immancabile tiro al piattello. C'è infine una bizzarra novità: la ginnastica ritmica con il nastro!

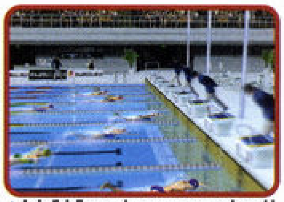
Un po' di storia

Dalla stessa casa...

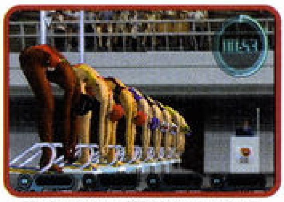
Int Track & Field	80%
Int Track & Field 2	71%
ISS Pro Evolution	95%
NBA In The Zone	82%

VARIAZIONI

La parola d'ordine, com'è ovvio, è sempre pestare sui pulsanti, ma i diversi eventi ci permetteranno se non altro di spellarci parti molto diverse dei polpastrelli. Nella ginnastica ritmica dobbiamo premere i pulsanti a tempo con la musica come in dance Dance Revolution, mentre nei 100 metri stile libero dobbiamo alternare la pressione dei pulsanti laterali... fino a slogarci i polsi. Ovviamente la splendida grafica non fa che aumentare l'atmosfera olimpica. Gli atleti sono straordinariamente realistici nelle eccellenti animazioni realizzate con motion-capture che li ritraggono mentre si riscaldano sulla linea di partenza o si lanciano verso la vittoria al traguardo. Le inquadrature in stile televisivo contribuiscono ulteriormente al realismo, al punto che è difficile distinguere le immagini del gioco dalle riprese televisive autentiche. Questo potrebbe essere il titolo di lancio della PlayStation2 ideale per sfoggiare davanti agli amici la potenza della nuova console Sony.



▲ I giudici di gara si sporgono per vedere chi taglia il traguardo per primo, mentre noi ci logoriamo i polpastrelli.



▲ Mettiamo mano al Multitap per goderci questo gioco come natura vuole, ovvero con quattro giocatori.

> "...L'ultimo gioco di atletica di Konami **può rivelarsi il migliore di tutti...**"

METTIAMOCI IN POSA

Cento metri e giavellotto vanno benissimo, ma la vera novità in termini di azione di gioco è la ginnastica ritmica. Dopotutto, quando mai ci è capitato di poter scegliere la nostra musica prima di una gara sportiva? Per riuscire in questo sport bisogna premere i pulsanti direzionali al momento giusto.



▲ Premiamo il pulsante direzionale giusto come indicato sullo schermo, come in Dance Dance Revolution. Se ce la faremo potremo affrontare una sequenza bonus.



▲ Al volteggio possiamo scegliere la difficoltà della mossa successiva. Scegliendone una più facile avremo più tempo per comporre la sequenza giusta sul pulsante direzionale.

LUSTRIAMOCI GLI OCCHI

La grafica di ESPN International Track & Field è costantemente favolosa, ma è quando ci mettiamo comodi per assistere ai replay che possiamo goderci davvero tutto il suo splendore. L'uso delle stesse inquadrature impiegate nelle riprese televisive e le sbalorditive animazioni non potranno che riempirci di gioia. L'attenzione ai dettagli più minuti è straordinaria. Si vedono i funzionari sullo sfondo, i saltatori in lungo che incitano il pubblico ad applaudire...



▲ Nei replay delle gare a ostacoli si alternano inquadrature laterali e frontali. Manca solo la voce del commentatore...



▲ Notare gli altri atleti che si riscaldano e i dettagli del saltatore con l'asta!



▲ Il pubblico, ricco di dettagli anche se un po' confuso, aspetta solo di essere infiammato da noi.

BENE > MALE

La grafica è straordinaria, la scelta delle gare niente male. È senz'altro il miglior gioco olimpico in circolazione.

Se l'idea di pestare sul joypad fino a disintegrarlo non ci attira, non è roba per noi.

QUANDO USCIRÀ?

In Giappone è già uscito e si prepara a tagliare il traguardo all'uscita della PlayStation2 in Europa.





PS one

È piccola, è elegante, è la nuova PlayStation!



La PlayStation originale è stata lanciata in Giappone nel settembre 1994... ha quindi appena compiuto sei anni! Con la PlayStation2 dietro l'angolo, potremmo pensare che la console originale abbia i giorni contati: ma ci sbaglieremmo di grosso.

Rinnovata e ridisegnata!

La PlayStation ha ancora una lunga vita davanti a sé, come porta di ingresso nel mondo dei videogiochi. Se la sua sorella maggiore si incarica di allargare al massimo i confini di ciò che è possibile fare con un joypad e un televisore, la nuova piccola PlayStation1 si presenta come lo strumento ideale per l'iniziazione di chi non ha ancora il classico "pollice da giocatore". Non è la prima volta che Sony rinnova la PlayStation. Le modifiche interne sono state quattro: prima sono state inserite le prese audio e video separate, poi sono stati modificati i componenti interni in modo da rendere la console più economica e veloce.

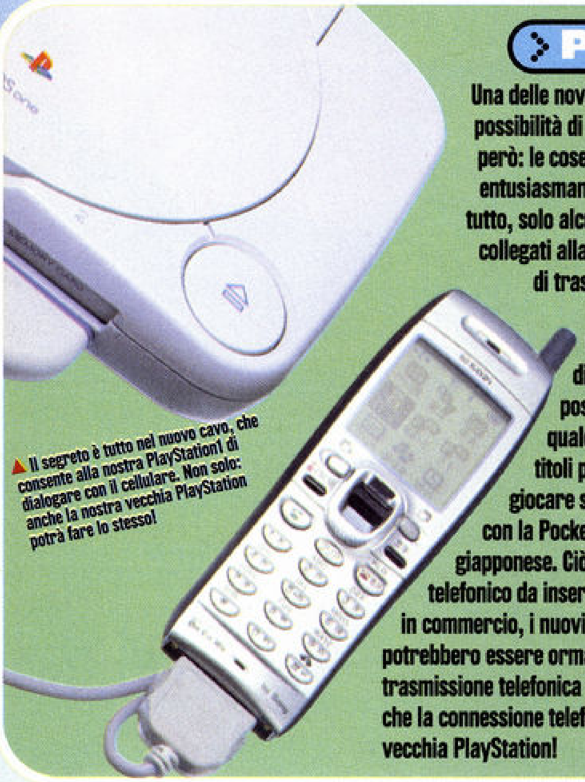
È minuscola!

Prima o poi però occorre un nuovo inizio e la PlayStation1 è esattamente questo. La scheda e il lettore CD sono nuovi e grazie all'inserimento di più processori in un solo pezzetto di silicio le dimensioni della console sono pari a un terzo di quelle dell'originale. Inoltre, la nuova PSX, grazie ai futuri accessori, porterà la sua potenza anche per le strade! Prima però ci sarà il lancio europeo, previsto per novembre.
Insomma, la vecchia gloria ha ancora molti giorni davanti a sé....



Dimensioni reali!


"Mens minima in corpore maximo"
Grouch è un barbaro muscoloso, anche se non molto sveglio, che cerca di riprendersi la sua bella, strappatagli dalle braccia da alcuni temibili orchi che cercano di... ehm, "migliorare" la mappa genetica della loro ormai atrofizzata specie.
...Ma gli orchi non sanno quello che gli sta per capitare.
GROUCH
£39.900
Revistronic Industrial Programs
dinamic MULTIMEDIA
©2000 Dinamic Multimedia
Sviluppato da Revistronic Industrial Programs S.L. Tutti i diritti riservati.
I prodotti Dinamic sono venduti in edicola, grandi superfici e computer shop.
www.dinamic.it 2000



▲ Il segreto è tutto nel nuovo cavo, che consente alla nostra PlayStation1 di dialogare con il cellulare. Non solo: anche la nostra vecchia PlayStation potrà fare lo stesso!

Pronto?

Una delle novità della PlayStation1 sarà la possibilità di collegarla al cellulare. Occhio, però: le cose potrebbero essere meno entusiasmanti di quanto sembrino... Prima di tutto, solo alcuni telefonini potranno essere collegati alla console e considerata la velocità di trasmissione dei dati la possibilità di scaricare giochi completi da Internet è decisamente fuori discussione. Più probabilmente sarà possibile caricare sul cellulare qualche mini-gioco inserito nei futuri titoli per PlayStation, in modo da poterci giocare sull'autobus e simili, come avviene con la PocketStation, riservata al mercato giapponese. Ciò detto, quando il cavo e l'adattatore telefonico da inserire nella presa del joypad saranno in commercio, i nuovi standard telefonici come il WAP2 potrebbero essere ormai in grado di offrire bande di trasmissione telefonica più potenti. Non dimentichiamo poi che la connessione telefonica funzionerà anche sulla vecchia PlayStation!

Espandiamoci

La PlayStation1 sarà solo il punto di partenza per una nuova linea di accessori. Per primo verrà l'adattatore per il cellulare descritto qui a sinistra; poi sarà la volta del monitor da fissare sul retro della console per giocare senza bisogno di televisori, riprodotto qui sotto. Ricordiamo però che sarà comunque necessario collegare la console alla corrente... a meno di utilizzare l'adattatore che, collegato all'accendino della macchina, ci permetterà di giocare seduti sul sedile posteriore! Non è finita qui. Si vocifera di un accessorio a batterie; Sony ha infatti da poco acquistato un'azienda specializzata nella produzione di batterie a lunga durata. L'aggeggio, combinato con il monitor, ci permetterà finalmente di giocare con la PlayStation1 fuori casa! Attento a te, Game Boy Advance!



L'anno prossimo, grazie a questo monitor, potremo giocare senza aver bisogno della TV.



Sulla PlayStation1 ci sono le stesse prese per memory card dell'attuale PlayStation.

Anche gli ingressi del joypad sono gli stessi. Potremo inserirvi i nostri joypad preferiti.



Ehi, non c'è l'ingresso seriale! Niente opzioni di collegamento per la PlayStation1... peccato, però.

I 7,5 volt necessari alla PlayStation1 verranno forniti da un alimentatore esterno.

Anche il nuovo joypad!



▲ È un grazioso aggeggio bianco, con comandi e pulsanti grigi.

OK, non sarà proprio "nuovo", ma è senz'altro diverso dal nostro attuale Dual Shock. Il Dual Shock per PlayStation1 è biancastro come la console e lo spinotto è curvo in modo da garantire un collegamento più comodo.

È PICCOLA!



KONAMI SBARCA SULLA

Non sarà solo **la corrente** a dare potenza **alla nostra PlayStation2** quest'inverno. A farlo sarà anche **una batteria di giochi** di prima grandezza prodotti dalla più grande casa giapponese, autrice di **Metal Gear Solid** e ISS. Diamo **un'occhiata?**

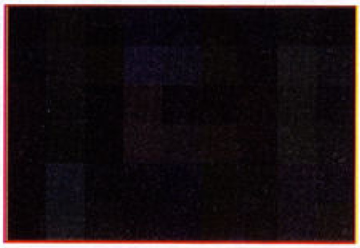
Con l'uscita europea della PlayStation2 ormai alle porte, c'è una casa produttrice che più di tutte le altre si sta facendo bella per l'occasione, preparandosi a lasciarci a bocca spalancata. Questa casa si chiama Konami e noi di Games Master abbiamo ricevuto un invito in un esclusivo eremo di Cannes per dare un'occhiata ai suoi primi, splendidi titoli per PlayStation2. Ecco cosa abbiamo visto...

METAL GEAR SOLID 2

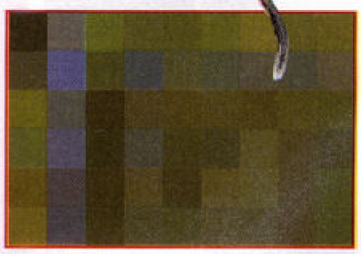


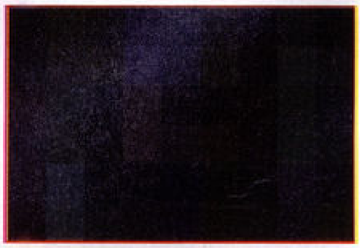
Il piatto forte è stata senz'altro una nuova proiezione del trailer di cui tutti parlano, il celebre cortometraggio da nove minuti di Metal Gear Solid 2. L'abbiamo trovato ancora più splendido dell'ultima volta che lo avevamo visto... Grazie Konami. A rendere l'evento ancora più sensazionale, però, era la presenza di Hideo Kojima in persona, che ha risposto alle nostre domande con l'aria enigmatica di uno che sa di aver appena creato il miglior videogioco del mondo... ed è proprio così! Leggiamoci le sue perle di saggezza.











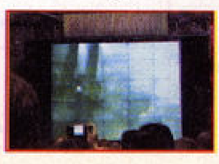
METAL GEAR SOLID 2 SU DVD!

Vogliamo vederci il trailer? Mica facile...

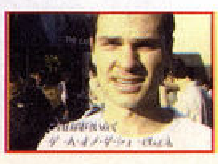
Questa edizione limitata in DVD del trailer di Metal Gear Solid 2 è riservata ai fortunati giapponesi, che d'altronde non hanno ancora potuto vedere il filmato: Kojima lo ha infatti presentato solo all'E3 negli Stati Uniti e a Cannes. Oltre all'intero trailer da nove minuti in tutto il suo digitale splendore, il DVD comprende anche un film sul debutto di Metal Gear Solid 2 all'E3, schemi disegnati e altro ancora.











PARLA KOJIMA-SAN!

Hideo Kojima si confessa!



Il trailer è fantastico, ma qual è la situazione?

"Il Metal Gear Ray è sulla petroliera e i marine sono lì per proteggerlo. Poi saltano fuori questi tipi misteriosi che vogliono impadronirsi del Metal Gear Ray. A bordo c'è anche Snake, che non è alleato né con i marine né con gli altri".

Ah, allora ci sono tre diversi gruppi a bordo della nave?

No, ci sono anche la ragazza e Revolver Ocelot, che forse sono in combutta con i tipi misteriosi. Quindi le fazioni a bordo potrebbero anche essere quattro...

Già, la ragazza. Chi è?

Non posso dirlo (ride). Sta con Revolver Ocelot.

Parlaci del Metal Gear Ray.

È il nuovo Metal Gear. Dopo Metal Gear Solid i piani per il Rex, il robot che si vedeva alla fine del gioco, sono stati venduti e ora numerosi eserciti si sono costruiti dei Metal Gear Rex. Il Metal Gear Ray è progettato per combattere contro tutti gli altri robot e la nave lo sta trasportando a Manhattan.

Hai inventato tu il genere dei giochi "furtivi". Cosa pensi di tutti i giochi che hanno imitato il tuo?

Una delle ragioni per cui ho creato Metal Gear Ray era quella di dimostrare che è la nostra la serie più forte. Schiacceremo tutte le imitazioni saltate fuori dopo Metal Gear Solid (ride)!



PLAYSTATION 2

In uscita a: 26 Novembre

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Il miglior gioco di calcio del mondo ritorna sulla console più potente del mondo. Sembra quasi troppo bello per essere vero, no? Invece lo è. Filiamo a pagina 18: troveremo la più aggiornata anteprima sulla nuova versione per PlayStation2.













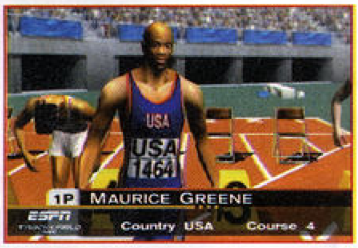


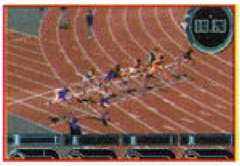
▲ Ecco i classici cerchietti che contrassegnano il giocatore attivo mentre sondiamo i punti deboli degli avversari.

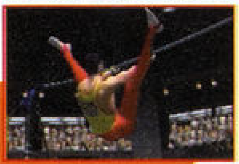
► Palla in rete: missione compiuta. Per il momento la grafica è ottima, ma l'azione di gioco...

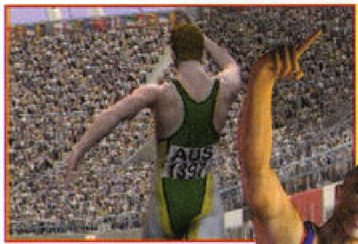
In uscita a: 26 Novembre

ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD









In origine si chiamava solo Track & Field. Grazie a un accordo con il canale sportivo americano ESPN, tutti i nuovi giochi sportivi Konami saranno contrassegnati da questa sigla... anche se questo è più una prova di forza delle dita che un vero titolo sportivo ufficiale. Ancora una volta dovremo martellare il nostro Dual Shock per far correre e saltare i nuovi, migliori e splendidi atleti sulla nostra PlayStation2. L'anteprima completa è a pagina 35.



► Visto il costume? Questo gioco conserva tutta la giocabilità e il divertimento dell'originale aggiungendoci una grafica fenomenale.

◄ Gli atleti sono stati sottoposti a motion-capture per il massimo realismo... ma forse saremo troppo impegnati a pestare sui pulsanti per accorgercene.





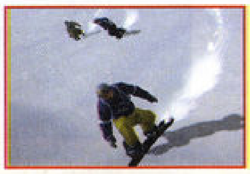
In uscita a: 26 Novembre

ESPN X GAMES SNOWBOARDING

Questo sarà il primo degli speciali giochi ESPN di Konami a entrare in commercio e comprenderà le classiche gare a base di Big Air, Border Cross, Halfpipe e Slopestyle con trucchi di ogni tipo e commenti in diretta a cura degli esperti di ESPN. Malgrado la presenza di veri campioni di snowboard e di una colonna sonora a base di grossi nomi, il gioco dovrà vedersela fin da subito con il possente Supreme Snowboard Cross di EA. Occhio a Games Master: presto sapremo chi sarà il vincitore di questa sfida sulla neve.









▲ Spicchiamo il volo e stracciamo gli avversari con acrobazie d'eccezione. In più, ci sono tutte le gare consuete.

◄ Per il momento il gioco si presenta ottimamente, ma dovrà misurarsi con Supreme Snowcross: saltiamo a pagina 24 per saperne di più.

In uscita a: Inizio 2001

ZOE: ZONE OF THE ENDERS



Hanno colpito ancora! Aspettiamo per secoli un nuovo titolo di Hideo Kojima e Yoji Shinkawa ed ecco che ne saltano fuori due insieme! Oltre a realizzare Metal Gear Solid 2, la magica coppia si sta dando da fare anche su questo gioco. Indoviniamo un po'? È pieno di grossi robot... Kojima si occupa della parte cervellotica, Shinkawa delle immagini: è lui a curare l'immagine pubblica di Solid Snake. Il gioco, ambientato nel 23° secolo, segue le vicende di un gruppo di esploratori spaziali, gli Ender, alla ricerca di risorse naturali su un satellite di Giove. Un gruppo di folli si impadronisce di una colonia spaziale e in un baleno i vari insediamenti, tutti dotati di colossali macchine da combattimento, scendono sul piede di guerra. Oltre a essere un favoloso gioco di combattimento, che offre un'interazione completa con gli scenari urbani che vengono distrutti da impatti ed esplosioni, Zone Of The Enders presenta un'intrigante trama per la modalità a giocatore singolo. Chi invece desidera un combattimento più immediato potrà optare per la modalità a due giocatori. Occhio a questo gioco: sarà sensazionale.





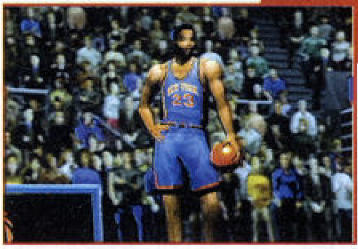






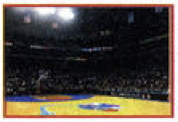
In uscita a: 2001

ESPN NBA 2NIGHT



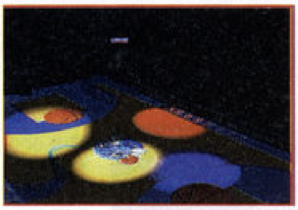
Konami è stata autrice dell'oggi scomparsa serie di titoli di basket NBA In The Zone, splendidi prodotti capaci di battere perfino i signori dei giochi sportivi di EA. Beh, ora la squadra di Konami torna in serie A. Questa volta avremo squadre vere e, grazie all'accordo con ESPN, anche commenti di prim'ordine, che accompagneranno la sbalorditiva grafica della PlayStation2 fin dal primo istante di gioco.

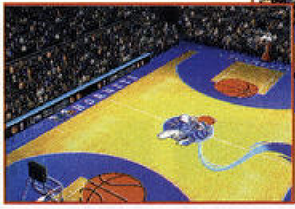




▲ La lavorazione del gioco è ancora all'inizio, ma le immagini sembrano già allettanti.

► Ehi, bello il campo... adesso metteteci anche i giocatori, per favore.





In uscita a: 2001

RED

Questa poi... Nella seconda guerra mondiale non si combatteva con carri armati e baionette. Macchè: c'erano robot con motori diesel a scambiarsi randellate! Non si può che restare un po' confusi davanti a questa balorda reinterpretazione della storia a opera di Red. Il gioco, ambientato in Giappone, vede i tedeschi e giapponesi darsi battaglia su terreni assortiti a bordo di incredibili robot a motore! Si tratta di un titolo di azione e strategia, con un pizzico di autenticità che lo rende impegnativo e abbastanza stranezze da mantenerlo interessante. Dopo la solita fase di dislocazione delle truppe le battaglie avvengono in tempo reale: dovremo avere mano ferma e dita pronte per centrare i nostri bersagli, in mezzo a centinaia di soldatini impegnati a darsi battaglia e mostri meccanici che torreggiano sul campo di battaglia. Sarà anche strambo, ma è uno dei giochi più originali in circolazione.









▲ Le nostre truppe avanzano mentre i robot si scambiano cannonate.

In uscita a: 2001

7 BLADES

È un bizzarro picchiaduro a scorrimento laterale della prossima generazione, con assassini col codino che si scambiano coltellate... con contorno di litri e litri di sangue. Come se un tipo armato di mazza ferrata decidesse di fare a pezzi una fabbrica di vernice rossa... Tuttavia, per impedire che il gioco degenerasse in un Mortal Kombat, Konami ha ingaggiato il regista giapponese Kaizo Hayashi perché desse un po' di atmosfera e di senso alla carneficina. "Seven Blades va visto come un film con elementi di azione" – ci ha detto il cineasta, dondolandosi sdraiato su una vasta poltrona di pelle. Se lo dice lui...





▲ Facciamo fuori una manciata di nemici con un attacco potenziato.

▼ Abbiamo più lame di un coltellino svizzero! Beccati questo, canaglia!







In uscita a: 26 Novembre

SILENT SCOPE







Una delle migliori ragioni per acquistare una PlayStation2, oltre alla possibilità di gustarci il DVD de " Lo Squalo " in edizione speciale, è l'opportunità di provare questa perfetta conversione dell'omonimo titolo da sala giochi. Forse gli mancherà l'impressionante attrezzatura con mini-schermo della versione da sala, ma la brillante implementazione del gioco per Dual Shock, che consente di zoomare alla visuale da cecchino rilasciando il pulsante R1 e di ritornare alla prospettiva normale premendolo nuovamente, lo rende estremamente giocabile.
La versione per PlayStation2 comprende inoltre una serie di nuove missioni; quanto a quella per Dreamcast, uscirà una settimana prima... Non vediamo l'ora di provarla!



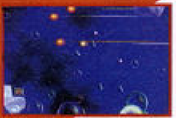
In uscita a: 26 Novembre

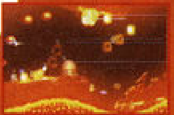
GRADIUS 3 & 4



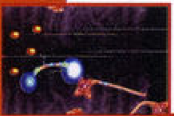


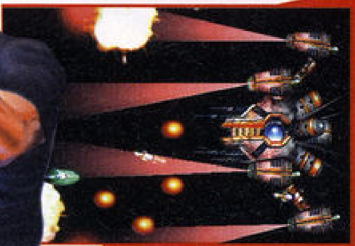
▲È il famoso gioco da sala, messo in ghingheri per la PlayStation2.





▲La grafica è elegante, ma rimane completamente bidimensionale.





Questo sparatutto vecchio stile, che ignora completamente le tre dimensioni, ci farà impazzire! Si tratta di un titolo a due dimensioni a scorrimento laterale uscito in Giappone per la delizia dei frequentatori delle sale giochi; ora, fortunatamente, sbarcherà anche dalle nostre parti. È il gioco che ha inventato il concetto di bonus! Ora potremo goderci le versioni 3 e 4 della serie da sala giochi, con nuove modalità e una grafica migliorata dalla potenza della PlayStation2. Non aspettiamoci chissà che grafica, però: questo rimane un glorioso titolo del passato riservato ai veri appassionati. Se poi il suo sapore nostalgico riuscirà a conquistare anche il pubblico nostrano è da vedere; chi si intende davvero di sparatutto, però, non se lo lascerà scappare.

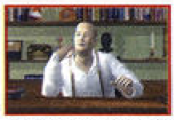
◄Se si muove, spariamogli! È questa la ricetta di gioco che ha fatto di Gradius un vero classico della vecchia guardia.

In uscita a: Inizio 2001

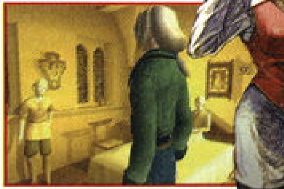
SHADOW OF MEMORIES

Prepariamoci a nuove inquietanti stranezze... Partorito dalla mente di Gozo Kitao, il genio responsabile del fantastico Silent Hill, Shadow of Memories è un titolo di orrore simile al suddetto, ma con alle spalle la potenza della PlayStation2. Si tratta di un'avventura tridimensionale il cui protagonista, Eike, muore all'inizio del gioco. Dovrà quindi ripercorrere gli avvenimenti che lo hanno condotto alla morte, cercando però di evitarla. È una specie di incrocio tra Ground Hog Day e Resident Evil, in cui Eike ripercorre la trama in lungo e in largo cercando di scoprire la sua vera identità. Se amiamo le atmosfere un po' gotiche e riusciamo a stare seduti sul divano senza controllare se c'è qualcuno o qualcosa nascosto dietro, questo è il gioco che fa per noi.





◄I confronti con Silent Hill sono obbligati. Inquietante la ragazzina, eh?









In uscita a: 2001

EPHEMERAL PHANTASIA







◄I combattimenti, a turni, utilizzano una visuale completamente tridimensionale.

► "Scusa, tesoro... hai qualcosa sulla tunica".



Una nuova console non sarebbe tale senza avere un nuovo gioco di ruolo e in questo campo Konami, autrice di Suikoden e Vandal Hearts, sa decisamente il fatto suo. Non manca niente, infatti: una splendida isola, un re, una principessa e l'occasione di guidare in battaglia una squadra di dieci elementi. Per di più, il nostro personaggio sa pure suonare la chitarra! L'elemento musicale infatti è importante: suonando i nostri accordi al momento giusto potremo risolvere enigmi e sconfiggere i cattivi. Il gioco è perfino compatibile con il pazzesco sistema di comando a chitarra creato per Guitar Freaks, una pazzesca conversione riservata al Giappone.



La Guida

Pokémon Snap

Ecco come **catturare** le **immagini** più sensazionali nella **festa fotografica** di Pokémon Snap...



CONSIGLI GENERALI

Non risparmiamo la pellicola: è tutto pagato e scattando più foto avremo più probabilità di successo. Detto ciò, facciamo attenzione a scattare quando accade veramente qualcosa. Guardiamoci in giro ed evitiamo quindi di zoomare continuamente. Quando lanciamo una mela o altro, prepariamoci: potrebbe accadere qualcosa. Per prendere le immagini migliori dei mostri più veloci dovremo scattare come dei dannati e sperare di avere fortuna.

PUNTI



Per scattare una foto da premio dovremo usare uno dei seguenti metodi:



- Primo piano: maggiori sono le dimensioni del Pokémon nella foto, maggiore sarà il punteggio.
- Soggetto centrale: centrando il Pokémon nella foto otterremo automaticamente un punteggio doppio. In caso contrario, scordiamoci i punti.



- Soggetto in posa: Se il soggetto della foto guarda verso l'obiettivo, otterremo circa 800 punti. Se è in movimento, ce ne beccheremo 1000.
- Più soggetti: Riprendendo più Pokémon uguali nella stessa foto otterremo qualche punto in più, ma niente di spettacolare.
- Bonus speciali: Fotografiamo i Pokémon mentre hanno un atteggiamento strano, feroce o buffo: conquisteremo più punti.



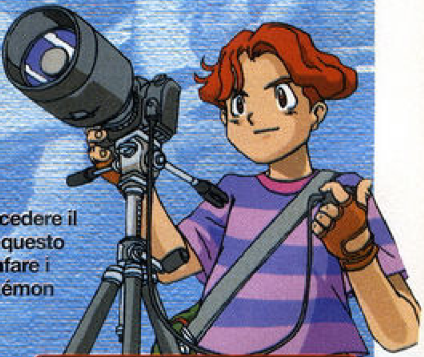


STRUMENTI SPECIALI





- Cibo per Pokémon: Raggiunti i 14.000 punti avremo modo di lanciare delle mele alle piccole creature. Potremo usarle per attirare i Pokémon... o limitarci a tirarle loro in testa.
- Pester Ball: Raggiunti i 72.500 punti potremo usare queste palle sui Pokémon. A volte sono utili per attirarli allo scoperto o per farli arrabbiare.
- Flauto dei Pokémon: Per poter suonare il flauto ci servono 130.000 punti. Ci sono tre melodie diverse, che fanno molto effetto su alcuni Pokémon.
- Accelerazione: Superati sei livelli potremo far procedere il nostro veicolo più rapidamente. In questo modo potremo inseguire e fotografare i mostri più veloci, o investire i Pokémon sulla pista per rallentare.









LA SPIAGGIA

- A destra del punto di partenza, lanciamo le mele verso la tavola per indurre Pikachu a fare il surf.
- Dopo la tavola, avanziamo per fotografare Doduo.
- Riprendiamo ogni Lapra appena compare: alla fine ne salteranno fuori tre insieme.
- Usiamo il Pester Ball o il flauto per catturare l'immagine dei Snorlax.









- Attiriamo Meowth con una palla per scattare una foto grandiosa. Se suoneremo il flauto, si metterà pure a ballare.
- Il pezzo d'erba bloccherà sia Eevee sia Chansey. Usiamo una mela per Chansey mentre passeggia vicino alla roccia, quindi suoniamo il flauto per fotografarli mentre danzano.
- Adeschiamo Scyther con il cibo e fotografiamolo mentre maneggia la falce.
- Sui tronchi accanto a Scyther ci sono dei Pikachu. Suoniamo il flauto: potremo riprendere un Thundershock!
- Lanciamo una mela nell'acqua sotto il ponte per fotografare un Magikarp.
- Quando Kangashkhan si avvicina, usiamo il Pester Ball e fotografiamolo.
- Usiamo l'accelerazione per raggiungere i Pidgey che attaccano Meowth.

IMMAGINE
A sinistra della spiaggia c'è una formazione rocciosa che ricorda Kingler. Fotografiamo la parte centrale.



IL TUNNEL



- Fotografiamo Pika una volta: farà una corsa e poi si fermerà. Scattiamo ancora e salterà sull'Electrode: potremo così immortalarlo mentre si carica.
- Riprendiamo il primo Electrabuzz che vediamo, affrettandoci per arrivare davanti a lui.
- Facciamo esplodere l'Electrode con un Pester Ball.
- Investiamo il primo Electrabuzz per fermarci e immortaliamo il Kakuna.
- Quando apriremo la porta, appariranno degli Zubat.
- Attiriamo Pikachu verso l'uovo di Zapdos: suoniamo il flauto e Zapdos volerà sul generatore, dove potremo fotografarlo.
- C'è un Magikarp vicino all'ingresso della terza caverna.
- Dall'altra parte, fotografiamo la nuvola viola: è un Haunter.
- Riprendiamo Diglett per far muovere Pikachu: salterà fuori Dugtrio!
- Dopo che Zapdos avrà acceso il generatore, attiriamo con il cibo i due Electrabuzz: otterremo un sacco di punti.
- Lanciamo del cibo ai Magnemite per farli trasformare in Magneton.
- Usiamo il Pester Ball sull'Electrode per sbloccare l'ingresso al vulcano...





IMMAGINE
In presenza di energia, sulle travi contorte subito prima dei Magnemite si accenderà un riflettore che proietterà l'ombra di Pinsir.



VULCANO



- Alla partenza suoniamo il flauto per far uscire Rapidash e totalizzare qualche punto in più.
- Facciamo avvicinare il Vulpix agli altri due con del cibo e suoniamo per loro per ottenere una posa d'eccezione.
- Facciamo avvicinare Magmar e Charmander con del cibo, poi usiamo il Pester Ball. Magmar farà incendiare Charmander, che si evolverà.
- Colpiamo l'uovo che ci sbarra il cammino nella lava per farne nascere Moltres. Corriamo avanti per fotografarlo quando emerge.
- Per scattare più foto, aspettiamo a far schiudere l'uovo. A sinistra vedremo dei Charmander. Attirandoli con del cibo potremmo riuscire a fotografarne fino a otto.
- Lanciamo del cibo tra i Magmar, poi usiamo il Pester Ball nel mucchio per farli combattere.
- Lanciamo del cibo o dei Pester Ball nell'acqua per far apparire un Magikarp.
- Lanciamo dei Pester Ball nelle tre pozze di lava e fotografiamo gli Arcanine e i Growlithe mentre si scuotono.
- Quando Charmeleon si avvicina, suoniamo il flauto. Se lo sbatteremo nella lava con un Pester Ball si trasformerà in Charizard. Fotografandolo mentre sputa fuoco faremo un sacco di punti.



IMMAGINE
All'inizio, vicino al Rapidash, c'è una pozza di lava fumante. Lanciamoci un Pester Ball: il fumo assumerà la forma di Koffing. Le meraviglie della natura non finiscono mai...

IL FIUME



- Alla partenza guardiamo a destra e lanciamo dei Pester Ball verso i Poliwag e facciamoli saltare nel fiume. Immortaliamoli in azione per ottenere un super-punteggio.
- Tre Bulbasaur sono nascosti tra i tronchi a sinistra, subito dopo i Poliwag. Per farli uscire, usiamo Pester Ball e un po' di cibo.
- Lanciamo dei Pester Ball nell'acqua per fotografare il solito Magikarp.
- Lanciamo del cibo per attirare gli Slowpoke, ma facciamone dirigere uno verso il fango vicino all'immagine dello Shellder. Lo Slowpoke vi immergerà la coda e lo Shellder vi si attaccherà. Ecco uno Slowbro per il nostro album!
- Vicino alle immagini dello Shellder, usiamo l'acceleratore per fotografarli in gruppo quando si voltano verso di noi.
- Dopo questa foto, guardiamo a destra verso il grosso fungo. Suoniamo il flauto per far apparire Vileplume.
- Lanciamo dei Pester Ball o del cibo verso i numerosi Metapod: scenderanno verso di noi consentendoci di scattare una grande foto.
- In quest'area si trova lo Psyduck: lanciamogli un Pester Ball per farlo correre e fotografiamolo in azione.
- Guardiamo attentamente a destra. Attiriamo l'essere camuffato con del cibo e quindi lanciamogli dei Pester Ball: scopriremo Porygon.
- Dovremo essere rapidissimi per immortalare Cloyster quando emerge dall'acqua al termine del livello. Teniamo gli occhi aperti!
- Alla nostra sinistra vedremo Pikachu su un ceppo. Usiamo un Pester Ball per farlo correre e otterremo un bel po' di punti.
- Dopo l'apparizione dei primi due Porygon, continuiamo a guardare a destra. Facciamo uscire il terzo con lo stesso sistema: cadrà sull'interruttore, aprendo l'ingresso della caverna...







IMMAGINE
Dopo aver svegliato il Vileplume con la musica, vedremo diradarsi il fumo dietro di lui e apparire una formazione rocciosa. È Cubone, perciò teniamo pronto l'obiettivo.



CAVERNA



- Fotografiamo i primi due Cave e ne apparirà un terzo più vicino per una foto ancora migliore.
- Attiriamo i Bulbasaur uno vicino all'altro con del cibo, oppure colpiamoli per trasformarli in Ditto.
- Suoniamo il flauto per i Koffing, poi colpiamoli per avere una sorpresa speciale a fine livello...
- Incantiamo Weepinbell con il flauto, poi usiamo il Pester Ball per trasformarlo in Victreebel.
- Dopo Weepinbell, usiamo il Pester Ball per fare sì che lo Zubat lasci Pikachu. È difficile, ma frutta un sacco di punti.







- Suoniamo il flauto per ottenere un balletto alla Pokémon dai Jynx.
- Quando i Jynx balleranno, l'uovo si schiuderà dando vita ad Articuno.
- Se Pika sarà libero e Articuno sarà uscito dall'uovo, voltiamoci all'indietro a fine livello: scatteremo una foto favolosa!
- Salviamo i Jigglypuff dai Koffing. In fondo a destra vedremo i Jiggypuff danzare.









IMMAGINE

Dall'altra parte rispetto a Weepinbell, fotografiamo i cristalli: è Mewtwo!

LA VALLE



- Usiamo i Pester Ball per lanciare le conchiglie rosse sulla terra: otterremo degli Squirtle.
- Lanciamo del cibo o dei Pester Ball nell'acqua per una grandiosa foto di un Goldeen.
- Vicino al termine del livello c'è un posto ideale per fotografare Mankey.
- Facciamo cadere i Geodude dai loro trespoli con i Pester Ball: salterà fuori Sandshrew.
- A sinistra del vortice potremo scattare una bella foto di Dratini.
- Facciamo cadere tutti e due i Geodude dal muro sul Graveller: apparirà Sandslash. Suoniamo il flauto per i Graveller e facciamoli ballare.
- Usiamo la palla per spedire sulla terra il Magikarp vicino al primo Mankey. Ripetiamo il tiro dopo che il Magikarp sarà stato colpito dal Mankey e lo trasformeremo in un Gyrardos vicino alla cascata.
- Fotografiamo subito lo Staryu: si tufferà nel vortice per trasformarsi quindi in Starmie.
- Per far emergere il Dragonite, lanciamo le palle nel vortice. Fotografandolo mentre attacca otterremo più punti.





SPECIALE

Quando vediamo Mankey sulla collina vicino al cancello, inquadriamo il terzo Squirtle sotto di lui. Con un Pester Ball lo faremo schizzare su per la montagna, facendo sloggiare Mankey. Rivedremo quest'ultimo vicino all'interruttore. Scattiamogli un primo piano e usiamo il Pester Ball per fargli azionare l'interruttore. Potremo così cercare le immagini che ci daranno accesso al livello speciale Rainbow Cloud...







RAINBOW CLOUD





Lanciamo Pester Ball o cibo sulla sfera di Mew. Guardiamoci intorno e ripetiamo l'operazione finché scomparirà, poi impediamo a Mew di raggiungere la sua nuova casa. Quando lo vedremo perplesso, avviciniamoci a lui. Con un po' di fortuna potremo scattargli un bel primo piano.





#43 Spider-Man




MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
Games Master



SERVIZIO SEGRETI

La nostra amica esperta in trucchi di videogiochi mette a disposizione le sue conoscenze per **soddisfare le nostre esigenze di trucchi!**

TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO... TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO...

XENA WARRIOR PRINCESS (N64)

Codici per la guerriera

Inseriamo Destra, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra al menu principale e quindi inseriamo questi codici:

Modalità Titan Quest
C-Su, C-Giù, C-Su, C-Giù

Despair
C-Sinistra, C-Right, C-Sinistra, C-Destra

Costume da coniglietta
C-Sinistra, C-Su, C-Destra, C-Giù



▲ Se la vita si fa dura per Xena, non esitiamo a usare qualche codice.



Unitevi a noi!

Se siamo disposti a fare qualche ricerca e siamo così bravi da scoprire dei trucchi e segreti interessanti possiamo entrare anche noi a far parte della squadra di "agenti segreti" di Servizio Segreti. Una volta trovato il nostro trucco scriviamolo a:

Servizio Segreti - Games Master
Oku Studio
Via Cesalpino 12, 20128, Milano

Abilità speciali
Durante il combattimento, miriamo e premiamo Destra, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra e quindi inseriamo questi codici:

Xena contro Gabrielle
C-Sinistra, C-Sinistra, C-Sinistra, C-Sinistra

Combattenti bambini
Pugno debole, Pugno forte, Calcio forte, Pugno debole, Target

Invisibilità
Calcio forte, Calcio forte, Calcio forte, Calcio debole, Accovacciarsi

Ice Fighter
Pugno forte, Pugno forte, Accovacciarsi

Snow Fighter
Pugno forte, Pugno forte, Target

Arene ghiacciate
Pugno debole, Pugno debole, Pugno debole, Calcio debole, Calcio debole, Calcio debole, Target

Invincibilità
Pugno forte, Pugno forte, Pugno forte, Calcio debole, Calcio debole, Calcio debole, Target

Teste giganti
R

Piedi giganti
L



▲ Guidare su questi tracciati è più facile con qualche trucchetto.

Lethal Strike
Pugno forte, Pugno forte, Pugno forte, Calcio debole, Calcio debole, Calcio debole, Salto

Invisible Bird Attack
Calcio forte, Calcio forte, Calcio debole, Calcio debole, Target

TEST DRIVE 6 (PS)

Tutte le auto
'DFGY' come nome.

Tutti i circuiti
'ERERTH' come nome.

Tutte le Quick Tracks
'CVCVBM' come nome.

Niente Quick Tracks
'OCVCVBM' come nome.

Short Tracks
'QTFHYF' come nome.

$6,000,000
'AKJGQ' come nome.

Tutte le sfide
'OPIOP' come nome.

Niente sfide
'OPOIOP' come nome.

Niente Checkpoint
'FFOEMIT' come nome.

Attiva Checkpoint
'NOEMIT' come nome.

"Stop The Bomber"
'RFGTR' come nome.

TWISTED METAL 2 (PS)

Trucchi assortiti

Missili: Premiamo L2 quindi ↑, ↓, ↑, ↓
Scudi: ↑, ↑, →
Invisibilità: →, ↓, ←, ↑
Napalm: →, ←, ↑



Mina: →, ←, ↓
Inverti Freeze: ←, →, ↓, ←, →, ↑

Codici dei livelli
(Il simbolo _ indica che va lasciato uno spazio.)

Axel
△, □, △, □ _ □
Grasshopper
✕ _ ✕, □, □ _
Mr Grimm
_ □, △, ○, ○, △
Mr Slam
□ _ □, △, ○, ✕
Outlaw 2
_ ○, ✕ _ △ _
Roadkill:
△, ○, ✕, △, □, ✕
Shadow:
○, △ _ △, ○ _
Spectre
✕, ○, ○, ○ _ △
Thumper
△ _ □, □, ✕, ○
Twister
✕, □ _ □, △, ○
Warthog
○, □ _ ○, ○, □



▲ Recuperiamo tutti i bonus per Sonic e diventiamo invincibili.

SONIC ADVENTURE (DC)

Giocare come Supersonic
Finiamo il gioco con tutti e sei i personaggi

ROLLCAGE STAGE 2 (PS)

Modalità trucchi
Inseriamo 'I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!' come password per sbloccare tute le auto, i circuiti, le modalità e molto altro ancora.

Tutti i circuiti
Inseriamo 'NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147'

Tutti i circuiti Combat
Inseriamo 'YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO'

Tutte le auto
Inseriamo 'WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!'

ATD Ghost Car
Inseriamo 'WELL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS'

Modalità Demolition
Inseriamo 'IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?'

Modalità Mega Speed
Inseriamo 'LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN'

Modalità specchiata
Inseriamo 'I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!'

Modalità Pursuit
Inseriamo 'PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS'

Modalità Rubble Soccer
Inseriamo 'IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT'

Modalità Survivor
Inseriamo 'HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON'

Campagne Masters più difficili
Inseriamo 'MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!'

NOCTURNE (PC)

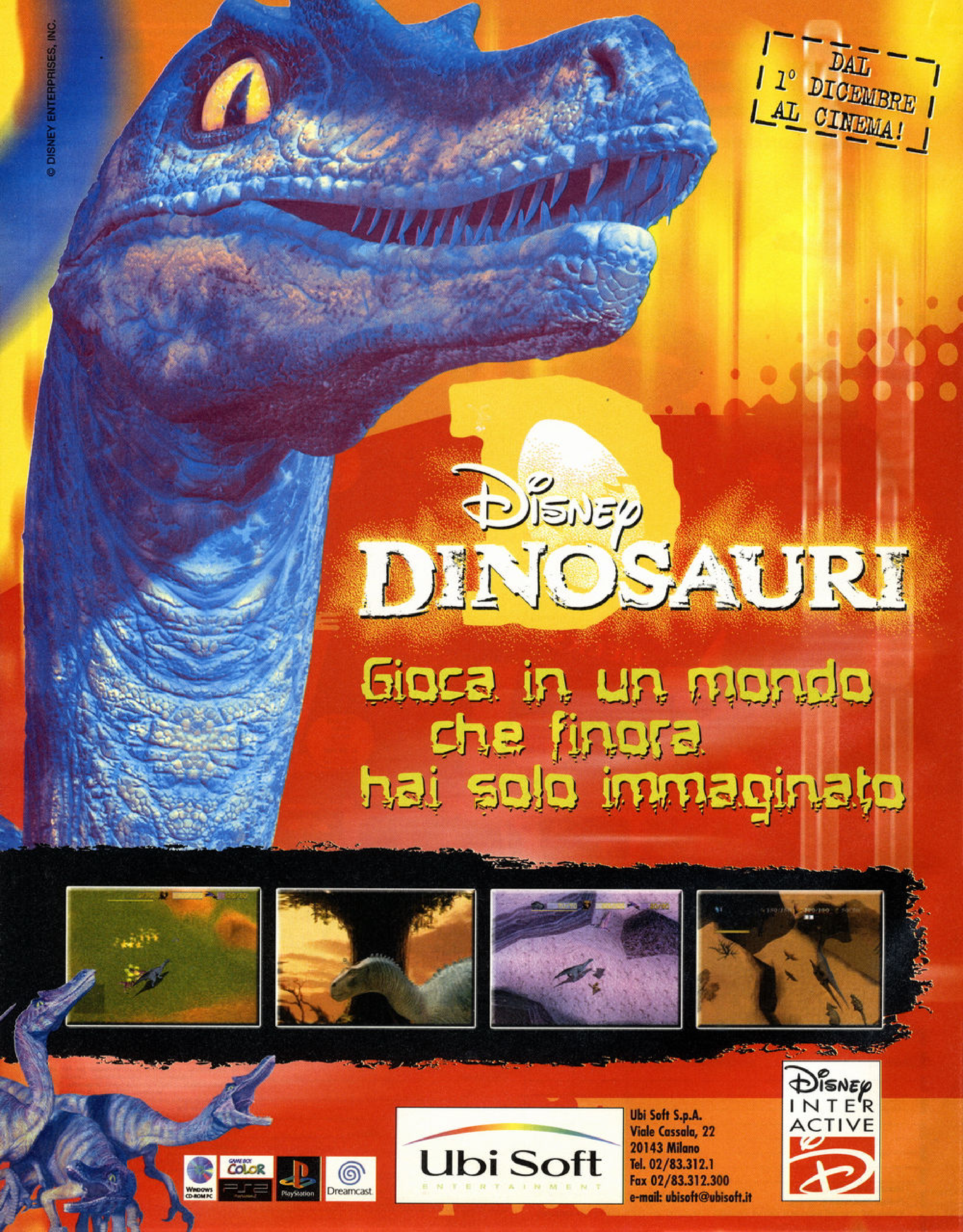
Trucchi notturni
Premiamo F10 per far scendere il riquadro nero sullo schermo (dovremmo vedere le parole 'enter cheat' scritte sopra). Inseriamo uno di questi codici per l'effetto desiderato:

Balestra Woodenstakegun
500 Proiettili Mercury Mercury
500 Proiettili Aqua Aqua
500 Proiettili Argento Silver
Copricapo diverso Oldhat



► Possiamo rendere il gioco più facile con l'aiuto di qualche trucco.


5
Mitre
www.mitre.com
ULTIMAX
FORMATO PACK
DVD
SCUDETTO
CHAMPIONSHIP MANAGER
STAGIONE 00/01
È LA PARTITA PIÙ IMPORTANTE DELLA TUA VITA
sportsinteractive
www.leaderspa.it
LEADER
EIDOS
INTERACTIVE


© DISNEY ENTERPRISES, INC.
DAL 1° DICEMBRE AL CINEMA!
Disney
DINOSAURI
Gioca in un mondo
che finora
hai solo immaginato
Windows CD-ROM PC
Game Boy Color
PS2
PlayStation
Dreamcast
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02/83.312.1
Fax 02/83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
Disney Interactive

LE NOSTRE PROVE

LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PI

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!







LA ROSSA È ARRIVATA SULLE PISTE DI GAMES MASTER!

FERRARI F355 challenge

I PUNTEGGI

- **90 - 100%** Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.
- **80 - 90%** Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!
- **70 - 80%** Non male, ma non è un gioco eccezionale.
- **60 - 70%** Forse un buon gioco rovinato da un difetto.
- **50 - 60%** Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...
- **40 - 50%** Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.
- **30 - 40%** Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!
- **20 - 30%** Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.
- **10 - 20%** Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...
- **0 - 10%** Il peggio del mondo dei videogiochi...

IL VERDETTO

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

FIFA '98	68%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NHL 2000	45%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	58%

Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!

GM CAPOLAVORO

Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

LE PROVE DI QUESTO MESE









IN USCITA A: DICEMBRE
FORMATO: DREAMCAST
PREZZO: L. 129.900
SVILUPPATORE: SEGA
EDITORE: ACCLAIM
CARATTERISTICHE: LINK-UP
ALTRE VERSIONI: PS2, ARCADE
GENERE: CORSE
GIOCATORI: 1-2

La macchina **dei nostri** sogni è finalmente **arrivata: signore** e signori, **la Ferrari.**

Ferrari 355 Challenge

Nei giochi di corse la qualità è importante. Ogni nuovo titolo deve farsi largo a spintoni, sfoggiando il numero di macchine con licenza ufficiale di cui dispone, la quantità di piste che offre e cercando di attirare

> Modalità Championship

Solo quando diventeremo tutt'uno con la nostra Ferrari avremo qualche speranza nella modalità Championship. Dovremo misurarci su tutte e cinque le piste, affrontando sette abilissimi piloti controllati dal computer.



▲ Usiamo il radar sullo schermo per difendere la nostra posizione mentre tentiamo di superare la macchina davanti a noi. Poco a poco riusciremo a guadagnare posizioni.



Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%
Ecco The Dolphin	54%

> Il nostro macinino!

Impossibile non innamorarsi di una vista del genere. Accidenti, che dettagli!





▲ Tanto per rendere ancora più gustosa l'introduzione, ecco alcuni suggestivi e pittoreschi orizzonti.



GM CAPOLAVORO

> Divertente!

Il gioco comprende pure una modalità Arcade! Non crediamo però che si tratti di una scampagnata: l'unica differenza è che possiamo scegliere la pista su cui proseguire la nostra impegnativa esperienza di guida. Grande!



Sulle strade del mondo!

All'inizio avremo solo cinque piste, tra le quali ci sono però le celeberrime Monza e Suzuka. Le abbiamo viste in molti altri giochi di corse, ma mai in forma così perfetta.



▲ Ci sono due versioni del circuito di Suzuka, con al centro un parco dei divertimenti. Vista la ruota? Da lassù si vede lontano chilometri...



▲ Long Beach vuol dire "spiaggia lunga": e infatti, vicino a questa pista c'è una lunga spiaggia. Il circuito comprende impegnative curve a U.



▲ A Monza i rettilinei non mancano, ma sono spesso interrotti da pericolose chicane. Teniamo duro.

IL MEGLIO



Macché Gran Turismo 2000, Emotion Type, eccetera: questo è il più elegante gioco di corse in circolazione.





I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Numero di macchine	1
Piste	10
Macchine avversarie	7
Livelli di guida	3



▲ Questi dettagli si vedono solo nei primi piani dei replay. I filmati utilizzano lo stesso motore grafico del gioco: tutto ciò che vediamo qui è presente anche nell'azione in tempo reale. È davvero impressionante.

l'attenzione su di sé. Ferrari 355 Challenge è diverso: tutto ciò che ha da offrire sono 10 piste, comprese le 5 segrete e... una sola macchina. Una sola?!

Sì, ma è un classico caso in cui la qualità conta più della quantità: e di qualità, qui dentro, ce n'è a palate.

LE ORIGINI

Ferrari 355 Challenge è apparso in origine nelle sale giochi, completo di colossale attrezzatura a tre schermi per creare un'azione a 360° e di scheda stampata con le prestazioni del giocatore. Non era certo il gioco più facile del mondo. Di solito se ne stava lì annidato in un angolo della sala giochi, come a dirci "vieni e provaci!" e noi, un po' spaventati, finivamo per andare a giocare con Crazy Taxi. La ragione era il fatto che pur trovandosi fisicamente nelle sale giochi, questo non era affatto un titolo "da sala giochi". Era una simulazione. Non era un Daytona e non ci lasciava correre allegramente in pista in compagnia di tre amici. Ciò che offriva, invece, era la possibilità di guidare una delle migliori macchine del mondo, a 240 all'ora, su una pista da corsa. Il che, ci si creda o no, era decisamente un compito difficile.

Ora Ferrari 355 Challenge è arrivato sul Dreamcast. Si tratta di una conversione diretta della versione da sala giochi, fatta eccezione ovviamente per l'attrezzatura colossale; d'altra parte, titoli come Crazy Taxi e Virtua Striker ci hanno insegnato che non esiste un titolo da sala giochi che il Dreamcast non sia in grado di emulare. Perciò, quello che abbiamo qui sono la grafica migliore mai vista in un gioco di corse per qualsiasi console e un capolavoro di programmazione finalizzato a rendere la manovrabilità della macchina "il più realistica possibile".

> **"...grazie alle sue dinamiche perfette è l'esperienza più simile alla guida di una vera macchina da corsa accessibile in un videogioco..."**

IL MONDO È PICCOLO

Questa straordinaria qualità è stata in parte ottenuta a spese delle dimensioni del gioco. I programmatori hanno potuto concentrarsi unicamente sulla sola Ferrari 355. Grazie a una stretta collaborazione con i tecnici della Ferrari e all'impiego di una enorme quantità di dati reali, è stato un compito delizioso e faticoso riprodurre ogni cambio di

Occhio!



▲ Ferrari 355 Challenge è un gioco molto difficile; qualsiasi diversivo è il benvenuto. Se siamo stanchi...



▲ ...di essere sconfitti dagli avversari, vediamo fino a che punto riusciamo a schivare le barriere.



▲ La dinamica degli impatti è fantastica... e pazienza per la Ferrari!

Resistenza!

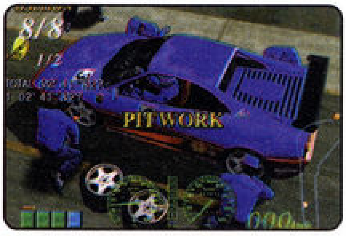
Possiamo modificare il numero dei giri da percorrere passando dall'opzione Sprint a Endurance... solo per i pazienti.



▲ Mancano solo 40 giri. Speriamo che tutti gli altri si fermino a riposarsi, così potremo scivolare in testa.



▲ L'opzione Sprint è più rapida, ma tre giri soli ci danno poco tempo per vincere.



▲ Se affrontiamo la gara da un'ora, sarà una buona idea cambiare le gomme prima o poi.

Mettiamogli il sale sulla coda!

I piloti controllati dal computer si tengono incollati alla traiettoria ideale e non si preoccupano minimamente se noi ci mettiamo di mezzo. Sono tipi pericolosi e a giudicare da come guidano devono avere qualche rotella fuori posto.



▲ Non avviciniamoci troppo: non vorremo rovinarci la vernice, no?



▲ Dopo aver imparato a memoria i percorsi dovremo preoccuparci degli avversari.

▼ Se finiamo sull'erba, la gara sarà bella e finita!



▼ "I freni? Roba da poppanti!". Facciamo attenzione agli avversari: non toccano mai i freni.





Non esageriamo nello sfiorare le altre macchine, o rischieremo di capottarci anche noi... ed è meglio evitarlo!



Se ci annoiamo, giriamo la macchina e puntiamo dritti contro gli avversari. Almeno saranno costretti a spostarsi...

Al lavoro!

Ecco la nostra Ferrari. Fuori è splendida, ma ciò che conta è l'interno: mettiamoci le mani.





Invece delle semplici opzioni di Colin McRae Rally, però, qui ci sono un sacco di astruserie tecniche.

Le opzioni che ci consentono di smollare un po' lo sterzo e cose simili sono un po' più comprensibili.





Divertiamoci un po' con i colori. Quando è stata l'ultima volta in cui abbiamo visto una Ferrari 355 verde fosforescente?

Facile, così!

Questo gioco è riservato ai tipi pazienti. Cominciamo con qualche ora di prove sulla pista Training: è divertentissima.





La pista è vuota: c'è solo la linea rossa a tenerci compagnia. Qui impariamo ad affrontare i diversi tipi di curve.

Solo dopo esserci fatti le ossa sulla pista Training e aver fatto tesoro della linea rossa potremo passare alla fase Driving.





▲ Visti i segni delle frenate? Sembra quasi di sentire l'odore della gomma bruciata...

marcia, ogni oscillazione delle sospensioni e ogni sterzata. Il risultato è un gioco che ci fa sentire come se stessimo veramente guidando una di queste macchine miliardarie, dalla laboriosa manutenzione e dalle elevate prestazioni. Ottimo lavoro, dunque. Va detta anche un'altra cosa: è un gioco difficilissimo. D'altronde sembra rendersene conto e per questo ci offre un manuale di guida passo-passo. Prima c'è la fase Training. A quanto pare gli sviluppatori non ci credevano in grado di seguire quella striscia grigia comunemente nota come "strada". Per aiutarci, quindi, ci hanno disegnato sopra una grossa striscia rossa.

CAMPIONI

Una volta imparato che bisogna restare sulla strada e non finire contro i muri, viene la fase Driving. Qui la linea rossa scompare e dovremo individuare da soli la traiettoria ideale sulla pista. Infine, per chi crede di saperne ormai abbastanza, ci sono le gare vere e proprie, con otto macchine in pista. Una volta imparato a guidare e presa confidenza con la macchina, potremo lanciarci nella modalità Championship. Si tratta di un torneo con otto macchine, che si corre su tutte le piste. L'elemento Time Extensions della modalità Arcade, anche se l'idea è sempre che chi taglia per primo il traguardo vince. Quanto alle opzioni a più giocatori, ce n'è una a due con schermo condiviso, anche se è possibile giocare con altri tramite collegamento via cavo. È tutto: come serie di opzioni è decisamente prevedibile e non ricchissima. Cos'è allora che rende questo gioco così speciale? È che si tratta di una simulazione pura. Fino a quando non uscirà Gran Turismo 2000, con le sue vantate dinamiche perfette, questa rimarrà l'esperienza più simile alla guida reale di una grandiosa macchina disponibile nel mondo dei videogiochi. Qui l'elemento "gioco" è messo da parte a vantaggio di un approccio terribilmente serio. Perfino in titoli come TOCA, che viene definito una "simulazione", è possibile sfrecciare sulle piste senza troppe difficoltà, pestando a tavoletta e usando il freno a mano. In Ferrari 355 Challenge, invece, occorre imparare la scienza della guida. Dovremo frenare alla velocità giusta, tenere la traiettoria ideale, imparare a individuare l'apice delle curve e diventare una cosa sola con la nostra

> **...questi diversi** stili di guida dovranno **diventare automatici** se vorremo avere qualche speranza **di vittoria.**



L'altra macchina che ho è una Ferrari!

Ci sarà anche una macchina sola, ma quanti colori!



▲ Il tradizionale rosso Ferrari. Non sarà originale, ma è davvero di classe. Anche il casco è carino.



▲ Il nero ci dà un'aria da "cavalieri della notte": faremo paura a tutti quanti!

L'anello

Ferrari 355 Challenge ci introduce con garbo nel suo mondo. Il primo circuito è Motegi ed è solo un lungo anello. Se non riusciamo a superarlo senza toccare i freni, possiamo anche lasciar perdere il resto del gioco.



▲ All'inizio di ciascuna corsa ci viene comunicato il tracciato della pista, ma non dobbiamo preoccuparci di condizioni atmosferiche o altro.



▲ Ecco il grande anello di Motegi: sono tre giri da affrontare su un'unica facile curva. Dobbiamo cercare di non perdere velocità... facile a dirsi.







Uno contro uno

L'opzione a due giocatori riduce la cosa all'essenziale, eliminando le macchine controllate dal computer.



▲ Se giochiamo con un amico scarso quanto noi, la sfida a due può risultare davvero comica.



▲ Le piste sembrano un po' vuote senza le altre macchine, ma l'azione rimane fluidissima.



▲ Ci sono una gara normale o una con un limite di tempo al cui scadere il giocatore in testa sarà il vincitore.

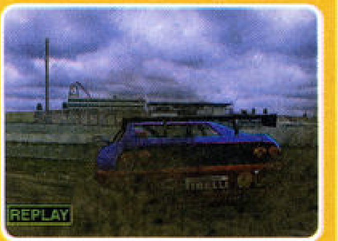
macchina. Questo sarà l'unico trattamento al quale la nostra Ferrari virtuale risponderà correttamente. I margini di errore sono ridottissimi, al punto che i creatori del gioco hanno dovuto inserirvi un paio di stabilizzatori sotto le spoglie del pannello Assists Function. Questo comprende controlli di stabilità e trazione, un freno anti-blocco e, ciò che più conta, il sistema di freni intelligenti IBS. Non capita spesso di vedersi dare delle lezioni da un freno, ma non si può negare che questo sia davvero "intelligente". Talmente intelligente che ci basta mollare l'acceleratore e concentrarci sulla sterzata: sarà l'IBS a farci rallentare automaticamente prima di ogni curva. Splendido. La corsa non sarà comunque una passeggiata, perché mentre molti altri giochi di corse ci permettono di correggere costantemente il nostro assetto qui spostando continuamente lo sterzo perderemo molta velocità e rischieremo anche di perdere il controllo della macchina. Dovremo abituarci ad accarezzarla con colpetti dolcissimi di joystick analogico, per poi afferrarla con mano ferma e domarla come un cavallo selvaggio. Questi diversi stili di guida dovranno diventare automatici se vorremo avere qualche speranza di vittoria; quando verrà a mancare l'aiuto del computer, infatti, saremo soli contro di lui.

IL NEMICO

È già abbastanza difficile riuscire a superare la pista da soli: quando poi dobbiamo affrontare le macchine controllate dal computer la cosa si fa davvero frustrante. Gli avversari guidano macchine uguali alla nostra e sanno decisamente il fatto loro. Un minimo errore ci costerà la corsa: ci sarà impossibile riprenderli. Ferrari 355 Challenge ci lancia una vera sfida: è questo, d'altra parte, il significato della parola "challenge". Questo non è un gioco spensierato: apprezzeremo il suo approccio gelido e scientifico e la sua totale dedizione ai dettagli della Ferrari. Questo non è semplice divertimento: è impegno, è responsabilità, è una scelta di vita. Ferrari 355 Challenge è un'esperienza meravigliosa che porta i giochi di corse a nuove vette di eccellenza. Bombardati come siamo da innumerevoli seguiti dei soliti vecchi titoli, è un piacere vedere un prodotto di qualità come questo, che supera nettamente tutti gli avversari. Se poi la sua agghiacciante attenzione per i dettagli e il suo stile implacabile riusciranno a divertire tutti, è un altro discorso. I veri appassionati, però, non possono perderselo.

Immacolata!

Le Ferrari non sono il massimo sul fango, perciò ci conviene evitare i bordi della pista. Potremo anche sollevare un po' di polvere, ma di sicuro non si attaccherà alla macchina. La nostra Ferrari non si sporca, non si graffia e non si ammacca: è indistruttibile!



▲ Ecco una bella frenata con spruzzata di fango in direzione della telecamera... tanto la macchina non si sporca minimamente.

Uh-uh... la curva a U!

Le peggiori sorprese che ci attendono sono le curve a U: se la nostra traiettoria non sarà precisissima, faremo conoscenza con il muro.



▲ Trattiamo con rispetto le curve a U e imbocchiamole a passo di lumaca. Questo non è Driver e non ce la caveremo tirando il freno a mano...



▲ Le curve peggiori sono quelle della pista di Long Beach, che si concentrano in uno spazio relativamente stretto. È un circuito tremendo... le palme sono carine, però.

il giudizio

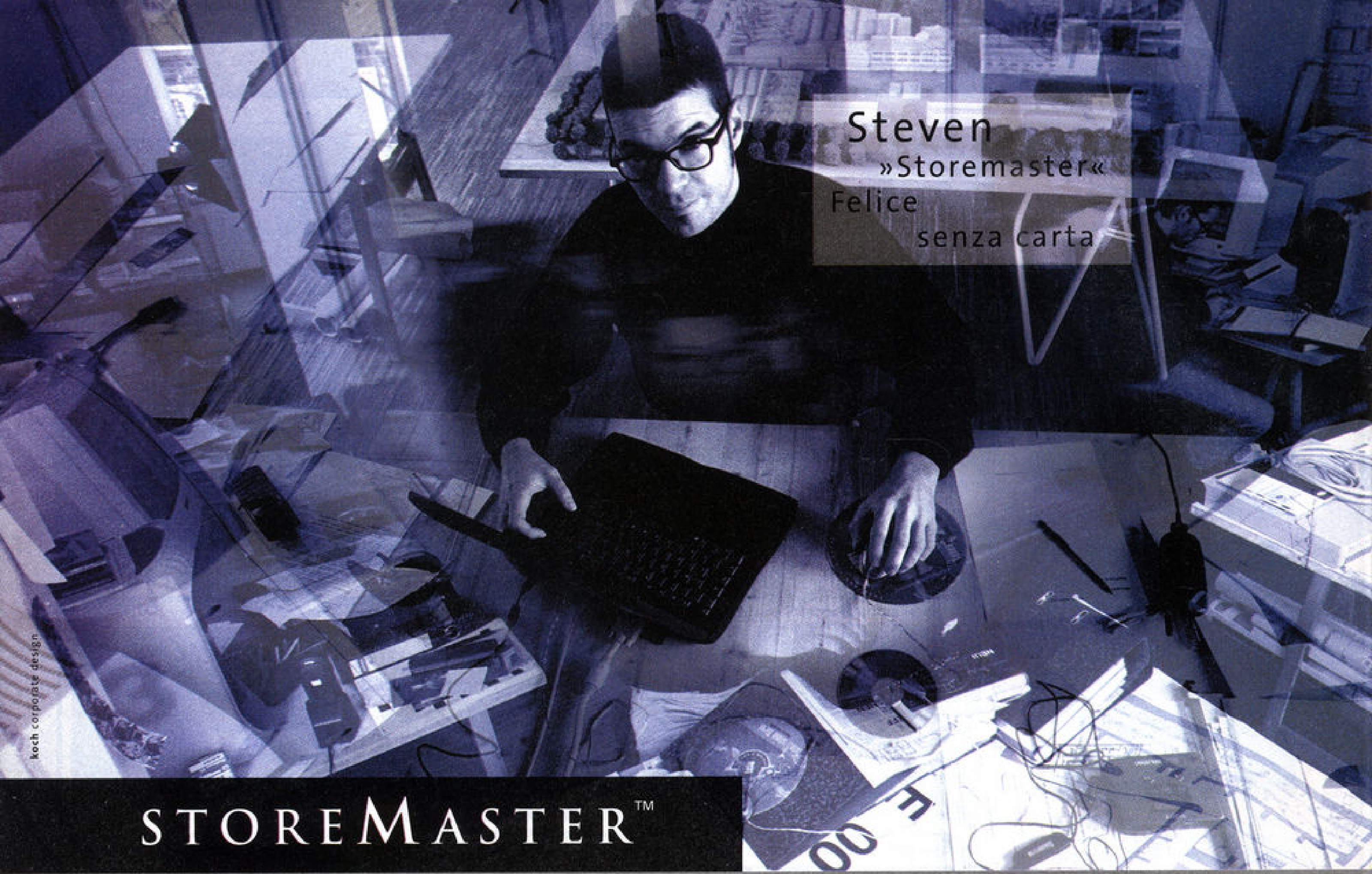
GRAFICA Praticamente perfetta: su questa unica macchina è stato fatto un ottimo lavoro.

GIOCABILITÀ Forse non è proprio spassoso o variatissimo, ma di sicuro è molto, molto difficile.

LONGEVITÀ Prima di padroneggiare questo gioco arriveremo alla pensione.

Vogliamo un'esperienza di guida in cui dedizione impegno e contino più del divertimento? Niente di meglio di questo gioco.

Voto 90%



STOREMASTER™

Felice senza carta. Questo é Steven Storemaster. Un giovane architetto rampante. Le sue case, se le costruisce in testa. Peró, purtroppo, cosí accumula sempre tanta tanta carta. Stevie sarebbe molto piú felice senza carta. Per questo motivo sogna un ufficio con pareti vuote, scrivanie vuote e tanti Storemaster colorati sugli scaffali.

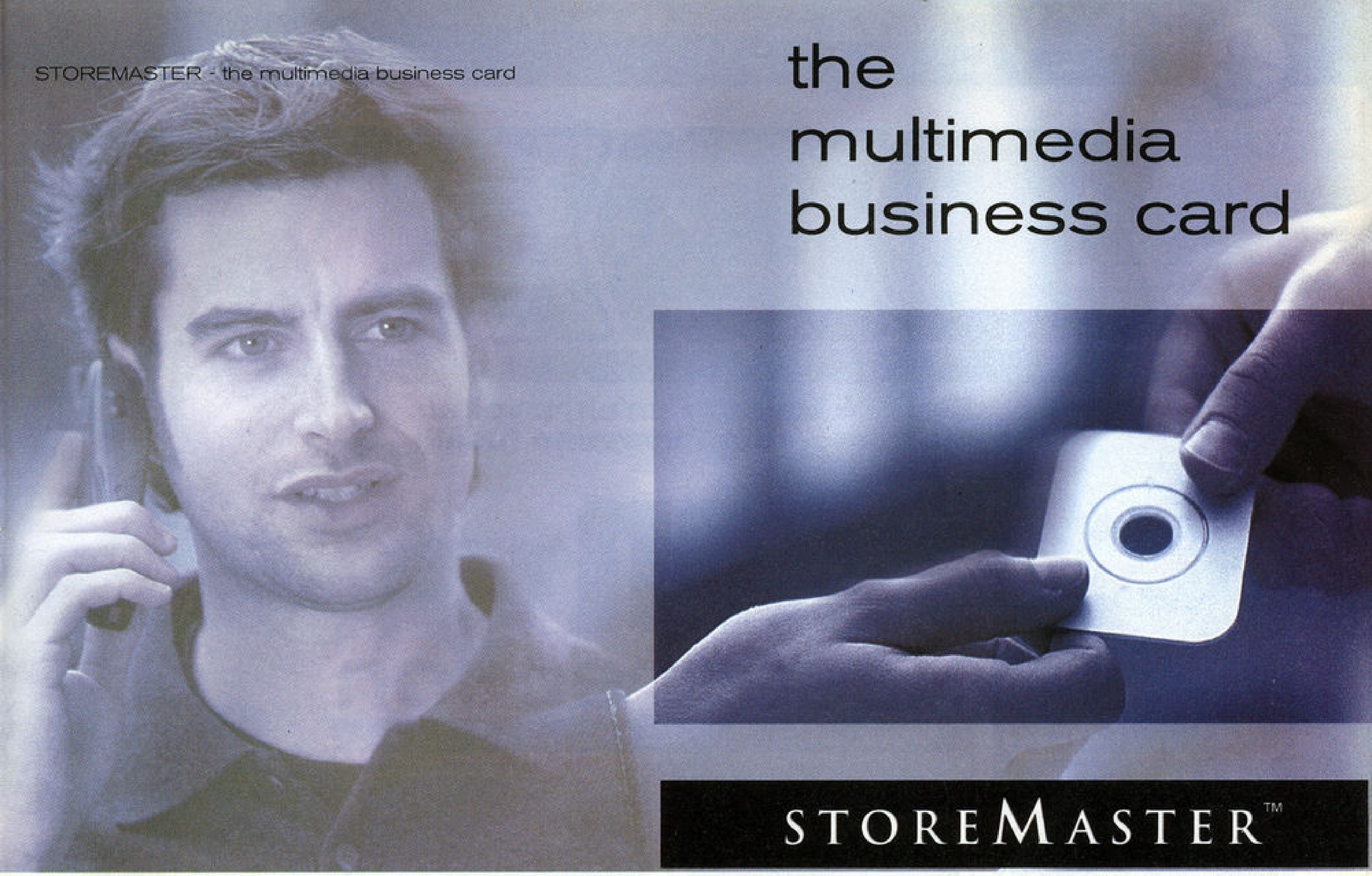


CD-R
recordable
media



kdg italia srl
recordable media division
Via Kravogl 10, I-39012 Merano
Tel. +39 0473 247016, Fax +39 0473 247563
frontdesk@kdg.it, www.kdg.it

STOREMASTER -
your digital mastermind - by kdg



Formato: 69,5 x 57 mm, capacità di memorizzazione: 20 MB, fino a 8x speed

STOREMASTER CD-R card package:

- 6 CD-R cards
- 1 software CD
- 2 fogli di etichette autoadesive
- 2 fogli di cartelle di presentazione stampabili
- 1 foglio descrittivo di quattro pagine

Finalmente è arrivato! È il biglietto da visita della generazione dell'era multimediale. Basta con il solito biglietto stampato su carta! La forma moderna di presentazione è originale e digitale, lo strumento un CD-R dello stesso formato di un biglietto da visita, ma con 20 MB di spazio memoria: la STOREMASTER CD-R card. Le possibilità di utilizzo della STOREMASTER CD-R card sono numerose quanto le modalità di presentazione. **Questo strumento è adatto sia per pubblicità espressive, sia come comodo mezzo di memorizzazione per la gestione dei dati personali più importanti, sia come handout digitale per presentazioni formali e relazioni, presentazioni informali, biglietti d'auguri creativi.**

La STOREMASTER CD-R card si può utilizzare senza difficoltà con quasi tutti i tipi di masterizzatore disponibili sul mercato dotati di un normale software di masterizzazione. Inoltre, è adatta a qualsiasi lettore CD-ROM standard compatibile con mini-CD.



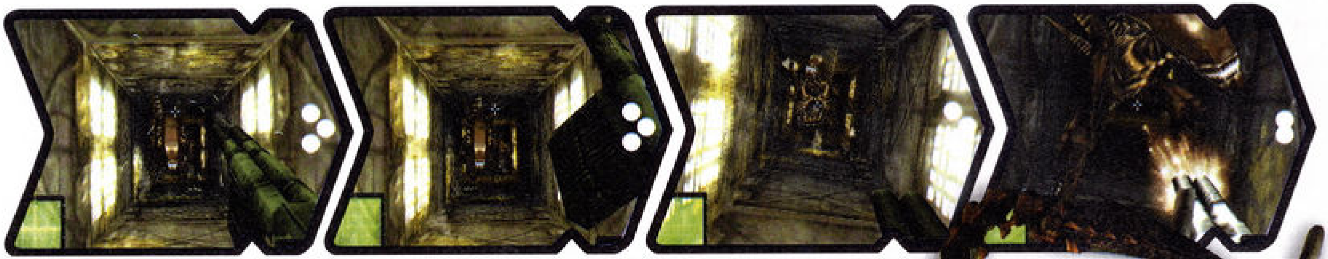


CD-R

recordable

business card

be different, be unique



IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ARGONAUT | EDITORE: FOX INTERACTIVE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Ripley **è tornata** un'altra volta! Ma **come, non l'avevano** fusa?!

Alien Resurrection



Ehi, ma siamo amici!

Malgrado la minaccia più pericolosa a bordo dell'Auriga siano chiaramente gli enormi alieni, i marine sembrano più interessati a prendersela con noi. Che problemi hanno?



▲ Potremo incontrare dei marine isolati che combattono contro gli alieni. In questi casi, stiamo indietro e poi facciamo fuori il vincitore.



▲ I marine dovrebbero essere più preoccupati di questi tritacarne alti due metri, ma invece continuano a prendersela con noi.



▲ Gli unici di cui possiamo fidarci sono gli altri tre personaggi giocabili, Call, Christie e Distephano, che si terranno in contatto con noi.

Ahi, che male!

Non è un gioco adatto ai cuori deboli: a ogni passo ci sono sangue, sofferenza e tante altre brutte cose.



▲ Non è che si sia rovesciato addosso il ketchup: quello è sangue e lui è morto stecchito.



▲ Con tutti gli alieni che ci sono in giro, va a farsi ammazzare da una porta elettronica?!



▲ Ecco Ripley in una delle sue prime mutazioni.

Chi non ha visto il film Alien Resurrection può stare tranquillo: l'unica cosa da sapere è che gli alieni sono cattivi.

Non è gente come ET, che ti scalda la tazza di tè con il dito incandescente. Hanno acido al posto del sangue, schizzano fuori dal petto delle loro vittime e fanno delle brutte cose con quelle loro boccacce.

LA STORIA

Il gioco non ricalca troppo fedelmente la trama del film, ma gli elementi essenziali ci sono: siamo a bordo di una grossa astronave infestata da un branco di alieni decisi a scatenare il finimondo. All'inizio del gioco siamo nei panni di Ripley, o meglio di Ripley 8, il cui DNA è una miscela esclusiva di quello della Ripley originale carbonizzata e quello degli alieni. L'azione si divide però tra quattro dei protagonisti del film: Call, l'androide interpretato da Winona Ryder, il marine Distephano e il pirata Christie. Ognuno ha obiettivi specifici e dà una parvenza di varietà all'azione con punti deboli e punti di forza diversi. Ripley per esempio non è molto vulnerabile al sangue acido degli alieni, proprio perché in parte aliena nel suo codice genetico. Buon per lei.

STESSE MOSSE

Di varietà, però, ce n'è appunto solo una parvenza: l'azione risulta infatti a volte un po' ripetitiva. Non è davvero difficile prevedere lo svolgimento del gioco.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Croc	51%
Croc 2	62%
Star Wing	83%
Red Dog	68%

Lo scopo dell'esistenza!

Ogni personaggio ha una diversa missione da compiere per poter fuggire sano e salvo. Ripley si concentra sugli alieni e deve distruggere tutti i suoi cloni mutanti. Grande!



▲ Come nel film, Ripley deve distruggere i propri cloni. Non perdiamo tempo: basta una bella fucilata.



▲ Gli alieni non hanno perso tempo nel devastare la nave. Alcuni percorsi sono bloccati e l'astronave comincia ad andare in pezzi!



▲ Ecco, questo è il citofono... Macché. Troveremo un sacco di questi interruttori, ma occhio: appena li azioneremo, salteranno fuori gli alieni!

L'ammucchiata!

Capita spesso: troviamo un ammasso di uova e prima di poter dire "omelette" ne vediamo balzare fuori un branco di alieni.





I face hugger non sono rapidi quanto gli alieni grossi, ma sono piccoli e difficili da colpire quando sono vicini.

Se riescono ad avvicinarsi abbastanza, spiccano un balzo e cercano di darci un bel bacetto. Non è un'esperienza gradevole.





Dopo il bacio dell'alieno, solo un dispositivo di estrazione portatile ci eviterà di vedercene schizzare fuori uno dal petto.

Che carini...

Le star del gioco sono ovviamente i nostri extraterresti preferiti. Altro che ET e Mork: sono loro i veri re dello spazio. Qui avremo un sacco di occasioni per ammirarli da vicino.



▲ Nei panni di Christie avremo il doppio delle armi e un tipo che ci guarda le spalle.

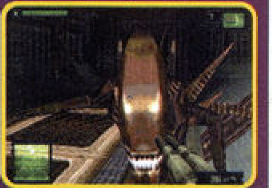


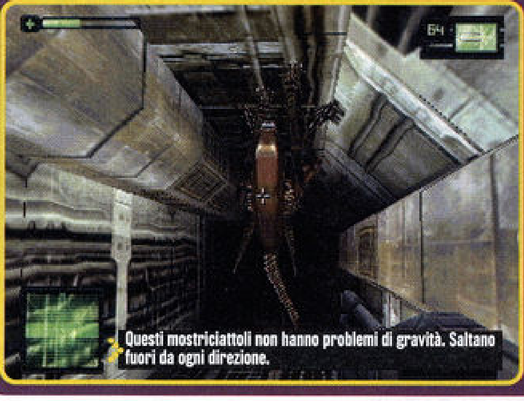
▲ Quando cominciano a darci la caccia in gruppo le cose diventano più interessanti.

▼ Se ne fregano delle maniglie: loro, le porte le spaccano.



▼ Meglio non lasciarli mai avvicinare così. Una fucilata è quello che ci vuole.





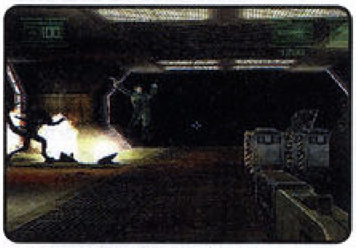
Questi mostriciattoli non hanno problemi di gravità. Saltano fuori da ogni direzione.



Il fucile a impulsi è l'ideale per questi incontri ravvicinati del terzo tipo.

Scarpiniamo, troviamo un interruttore, lo azioniamo in modo virtuale ed ecco che salta fuori un branco di alieni. Che sorpresa. Nemmeno il gioco, però, si lascia sorprendere da noi. Sa che noi prevediamo le sue mosse. Noi vediamo gli alieni, ma loro vedono noi. Perciò, la prossima volta, non salteranno fuori allo scoperto: magari due ci assaliranno lateralmente, mentre uno balzerà giù dal soffitto. Se fossero armati, sarebbero veramente pericolosi. Poi ci sono i face hugger. Se ci avessero dato mille lire per ogni volta che ce ne siamo ritrovato uno sul muso... avremmo circa 21.000 lire. Sono piccoli ma estremamente feroci e quando ce li abbiamo alle calcagna colpirli è più difficile che catturare una mosca con le dita. All'apparenza, questo gioco è tanto semplice quanto brutale. Si tratta solo di camminare, premere qualche interruttore, sparare addosso a qualche alieno e proseguire. Sotto la superficie, però, Alien Resurrection è zeppo di tocchi di classe: per esempio, gli alieni face hugger che si fingono morti. Spariamo loro e sembrano stecchiti, ma se ci voltiamo un attimo ce li ritroviamo appiccicati sul muso! Poi ci sono tutti i mini-filmati in tempo reale. Magari apriamo una nuova porta ed eccoci davanti a un gruppo di marine che affrontano un branco di alieni. Sono questi momenti magici a ricordarci continuamente che il gioco in cui ci troviamo è davvero qualcosa di

"... c'è questa grossa astronave infestata da un branco di alieni decisi a scatenare il finimondo..."



▲ "Voglio vivere per sempre!". Sì, magari...

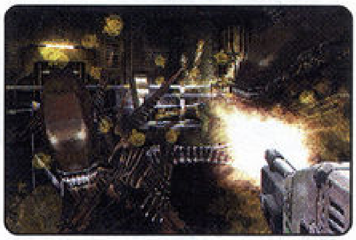
speciale. L'unico problema è che tutta questa meraviglia è inserita in un sistema di comando strambo. La scelta migliore è l'uso del pulsante direzionale e del mouse, rispetto ai comandi analogici. Ai primi tentativi, ciò che terrorizza di più è l'apparente impossibilità di camminare in linea retta. Anche usando il mouse, la flessibilità e il divertimento sono decisamente superiori in un gioco come Perfect Dark. Alien Resurrection è il gioco giusto sulla console sbagliata...

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Armi	8
Personaggi	4
Livelli	6
Livelli di difficoltà	3





IL MEGLIO



Ecco un alieno che si agita freneticamente dopo che abbiamo fatto fuori un suo simile.





il giudizio

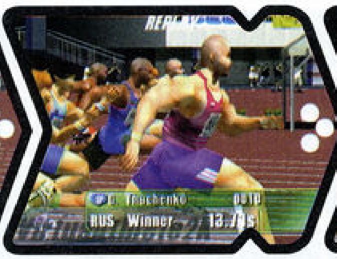
GRAFICA È la migliore che vedremo mai su una PlayStation, anche se un po' irregolare.

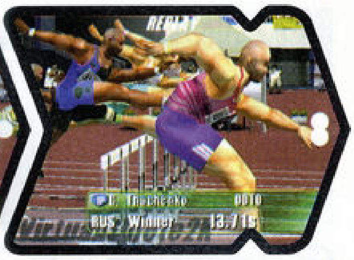
GIOCABILITÀ L'azione è difficilissima e un po' ripetitiva, ma finiremo per affezionarci.

LONGEVITÀ È un gioco impegnativo anche al livello minimo di difficoltà: non lo finiremo in un giorno.

Un grande gioco. Peccato che il fastidioso sistema di comando gli impedisca di essere favoloso come avrebbe potuto.

Voto 88%



IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 149.000 | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-4

Oooh, che muscoli! **Questi sì che sono** degli **atleti!**

Virtua Athlete 2000

Non c'è alcun dubbio che questo gioco sia divertente. È così accogliente e intuitivo che manca solo che ci dia un bacetto quando lo avviamo...

Prima di ogni gara c'è una breve dimostrazione di ciò che ci si aspetta che facciamo: il più delle volte si tratta semplicemente di premere un paio di pulsanti in modo ritmico e quindi di premerne un altro. Come in tutti i titoli sportivi Virtua di Sega la grafica è favolosa e l'animazione realizzata mediante motion-capture, sebbene a tratti un po' pacchiana, è pura magia per Dreamcast. Fin qui, le buone notizie. La notizia cattiva è che di sostanza qui ce n'è ben poca. Le gare sono solo sette e nessuna è eccezionale. Sette gare sono un po' poche, quando Track & Field arriva a comprendere perfino il sollevamento pesi e il tuffo dal trampolino. A prescindere dalla modalità a giocatore singolo da noi scelta, giocheremo per una decina di minuti soltanto prima di trovarci di fronte ai titoli di coda. La mancanza di fascino e di profondità impedisce anche alle modalità a più giocatori di entusiasmare per ore: d'altronde, chi resisterebbe a lungo pestando i pulsanti a caso?

CALMA PIATTA

Noi sappiamo riconoscere un buon videogioco e gli sviluppatori sanno che lo sappiamo. Perciò, ci si attenderebbe che provassero a sorprenderci in qualche modo, invece di insistere con una formula che non è più cambiata negli ultimi 15 anni. L'unico incentivo, descritto nel paragrafo "Che bello...", è la raccolta delle preferenze sportive.

È un po' come fare la raccolta delle figurine che ogni tanto regalano con i biscotti... e qui non c'è nemmeno niente da mangiare.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

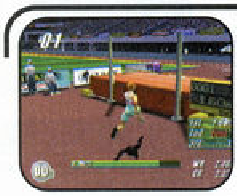
Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%
Ecco the Dolphin	54%

Sì, insomma...

Le gare non sono molto equilibrate. Alcune sono fin troppo facili, mentre altre ci faranno strappare i capelli dalla frustrazione.



Il giavellotto è davvero semplice. Basta accumulare potenza e poi effettuare il tiro: c'è tutto il tempo.



Il salto in alto è molto più complicato. Bisogna effettuare il salto con molto anticipo e premere Giù per saltare l'ostacolo.



I 1500 sono una mezza farsa. La nostra barra dell'energia si esaurisce al minimo scatto, perciò siamo costretti a usare la tattica.



▲ Purtroppo possiamo vedere i replay solo se battiamo il record del mondo.

Che bello...

Possiamo cambiare le fasce di spugna degli atleti e anche modificare le loro preferenze sportive... ma perché mai dovremmo farlo?!



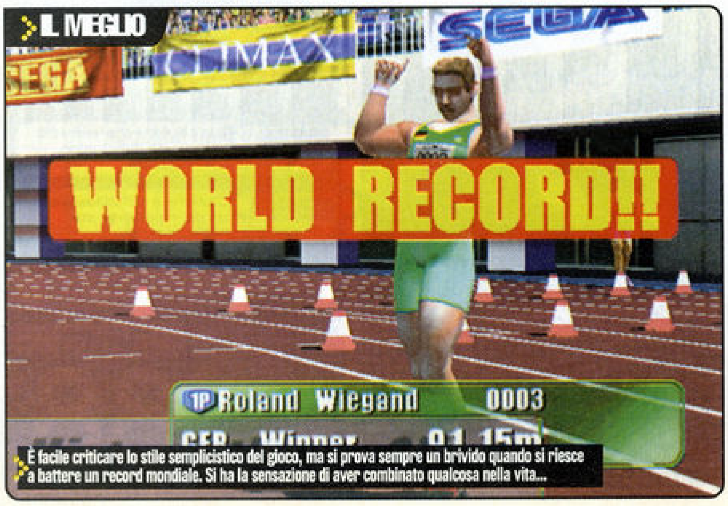
▲ Una volta scelta la tenuta preferita, possiamo stabilire gli hobby degli atleti. Capirai...



▲ Diversamente da Track & Field, qui non ci sono grandi atleti a disposizione, ma solo dei signor Nessuno.



IL MEGLIO



È facile criticare lo stile semplicistico del gioco, ma si prova sempre un brivido quando si riesce a battere un record mondiale. Si ha la sensazione di aver combinato qualcosa nella vita...




il giudizio

GRAFICA Grafica di prima scelta, al 100%. A tratti un po' pacchiana, ma ottima.

GIOCABILITÀ Semplice come bere un bicchiere d'acqua salata... e altrettanto gustosa.

LONGEVITÀ Ha la longevità di un gattino asmatico abbandonato nello spazio...

La grafica è ottima, giocato con gli amici non è male... ma non si è mai visto un gioco così fiacco. Ha la raffinatezza di un mattone.

Voto 54%


www.stormfels.de
IL SIGNORE DELL'OLIMPO
ZEUS
IDEATO DAI CREATORI DI CAESAR III E FARAON
UN VIDEOGIOCO "COSTRUISCI CITTÀ" TUTTO NUOVO... E ASSOLUTAMENTE DIVINO!
ENTRA IN UN MONDO DI MITI E LEGGENDE, POSSENTI EROI, MOSTRI SPAVENTOSI E DÈI CAPRICCIOSI.
IL SIGNORE DELL'OLIMPO, ZEUS: IL NUOVO HIT DEI VIDEOGIOCHI DI STRATEGIA
7 "campagne" colossali ti portano nell'antica Grecia, dove gli dèi vivono ancora in mezzo ai comuni mortali.
Governa tutti i greci, con le colonie, gli alleati e i rivali delle città divine.
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
SIERRA
www.sierra-online.co.uk
LEADER

Benvenuto in ClubNet con TIN.IT

Di seguito troverai tutte le istruzioni che ti permetteranno di abbonarti subito a "ClubNet" di Tin.it.

Attiva subito il tuo abbonamento

1 Creazione della connessione per la registrazione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Apri "Risorse del Computer", quindi "Accesso Remoto" ed infine "Crea nuova connessione". Nel primo campo della finestra che si aprirà dovrai scrivere "Registrazione". Qualora ce ne fosse bisogno nel secondo campo dovrai selezionare il modem che utilizzerai per navigare. Quindi seleziona "Avanti".
Nella nuova finestra dovrai scrivere nel campo "Numero di telefono" 147898330, selezionando l'Italia come "Indicativo del paese" e lasciando in bianco il campo "Indicativo località". Quindi seleziona "Avanti" e quindi "Fine".

2 Configurazione della connessione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Fai clic con il tasto destro del mouse sull'icona "Registrazione" posta in "Accesso remoto" all'interno di "Risorse del computer". Dal menù a tendina che comparirà scegli "Proprietà". Nella nuova finestra deseleziona la casella "Utilizza indicativo località e Proprietà di composizione". Scegli quindi, in alto, la scheda "Tipi di server" ed in questa lascia selezionata solamente la voce "TCP/IP". Completata questa operazione clicca sul pulsante "Impostazioni TCP/IP".
Nella nuova finestra scegli le opzioni "Indirizzo IP assegnato dal server" (scelta predefinita) e "Specifica indirizzi del server", scrivendo 212.216.112.222 nel campo DNS primario e 212.216.172.162 nel campo DNS secondario.
Infine clicca su "OK" e di nuovo su "OK".

3 Registrazione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Fai doppio clic sull'icona "Registrazione" posta in "Accesso remoto" all'interno di "Risorse del computer". Nella finestra che si aprirà scrivi all'interno del campo "Nome utente" la parola "guest" (minuscolo). Scrivi una seconda volta "guest" nel campo "Password". Stavolta la parola comparirà come una sequenza di 5 asterischi.
A questo punto cliccando su "Connetti" il tuo computer effettuerà una chiamata telefonica al server di registrazione di Tin.it. Ti ricordiamo che la telefonata è al costo di una chiamata urbana da tutta Italia.

■ Creazione della connessione per la registrazione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Apri "Risorse del Computer", quindi "Accesso Remoto" e clicca sul pulsante "Nuovo" (se non sono disponibili altre connessioni la finestra "Connessione guidata nuova voce della rubrica" si aprirà automaticamente dopo aver risposto "OK" all'avviso "La rubrica è vuota").
Nella finestra che si aprirà scrivi "Registrazione" e quindi clicca su "Avanti".

Prima di incominciare, hai tutto ciò che ti serve?

Le successive istruzioni si riferiscono ai sistemi operativi Windows 95/98/NT 4.0.

Requisiti tecnici minimi:

- PC con processore Pentium (o equivalente)
- Modem analogico o ISDN
- RAM 16 MB (minimo) 32 MB (consigliata, necessaria in caso di installazione su Windows NT 4.0)
- Scheda video VGA o superiore 256 colori;
- Sistema Operativo Windows 95/98/NT 4.0 (consigliata almeno SP4)
- Browser installato (Internet Explorer o Netscape)
- "Accesso Remoto" e protocollo TCP/IP installati (nel caso in cui riscontrassi problemi potrai installarli seguendo le istruzioni accessibili dalla Guida in Linea del tuo sistema operativo)

Caratteristiche abbonamento ClubNet

- ✔ Zero costi di attivazione nessun canone di abbonamento (paghi solo il costo del collegamento telefonico)
- ✔ Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo
- ✔ 20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page
- ✔ 1 casella di posta elettronica (e-mail)
- ✔ Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN) o rete ISDN fino a 64 Kbit/s

Nella nuova finestra scegli l'opzione "Si sta effettuando un collegamento ad Internet" e quindi clicca su "Avanti". Se ti viene richiesto, seleziona il modem che utilizzerai per connetterti ad internet e clicca su "Avanti". Nella nuova finestra scrivi il numero di telefono 147898330. Quindi seleziona "Avanti" e successivamente "Fine".

■ Configurazione della connessione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Nella finestra "Accesso remoto" seleziona la voce "Registrazione" nel primo campo e quindi clicca sul pulsante "Altro": dal menù a tendina scegli "Modifica la voce e le proprietà del modem". Nella finestra che si aprirà seleziona, in alto, la scheda "Server" e quindi clicca sul pulsante "Impostazioni TCP/IP". Nella nuova finestra scegli le opzioni "Indirizzo IP assegnato dal server" (scelta predefinita) e "Specifica indirizzi del server", scrivendo 212.216.112.222 nel campo DNS primario e 212.216.172.162 nel campo DNS secondario.
Infine clicca su "OK" e di nuovo su "OK".

■ Registrazione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Nella finestra "Accesso remoto" seleziona la voce "Registrazione" nel primo campo e quindi clicca sul pulsante "Componi": si aprirà una nuova finestra.

BENVENUTO ON-LINE!

Principali parametri configurazione:

× DNS primario:	212.216.112.222
× DNS secondario:	212.216.172.162
× SMTP server:	mail.clubnet.tin.it
× POP server:	box.clubnet.tin.it

Per altri dettagli tecnici puoi anche consultare l'indirizzo http://how.tin.it/

Scrivi all'interno del campo "Nome utente" la parola "guest" (minuscolo). Scrivi una seconda volta "guest" nel campo "Password". Stavolta la parola comparirà come una sequenza di 5 asterischi.
A questo punto cliccando su "OK" il tuo computer effettuerà una chiamata telefonica al server di registrazione di Tin.it. Ti ricordiamo che la telefonata è al costo di una chiamata urbana da tutta Italia.

LOGIN c732b000
PASSWORD 95216707

4 Compilazione dei moduli on line

Una volta che la connessione è stabilita dovrai avviare il tuo browser (ad esempio facendo doppio clic sulla corrispondente icona) e successivamente connetterti all'indirizzo http://registraclubnet.tin.it/kit.html. Una volta collegato dovrai compilare con i tuoi dati i moduli che compariranno a video, inserendo dove richiesto le "Chiavi di accesso provvisorie" riportate nell'apposito riquadro.
Al termine della procedura ti saranno forniti i dati personalizzati per l'accesso al servizio, comprendenti:
* una Userid e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti
* una Userid e una Password idonee alla consultazione della tua casella di posta elettronica.
STAMPA O ANNOTA LE USERID E PASSWORD DEFINITIVE ed i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica oltre che per eventuali reinstallazioni future del software.
Ti ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie servono SOLO per la registrazione, e non per i successivi collegamenti.
Se hai problemi di collegamento non esitare a telefonare al Numero Verde 800-505595 tutti i giorni 24 ore su 24 per avere assistenza guidata.

5 Configurazione automatica del browser

Al termine della procedura di registrazione, nel caso in cui tu disponga di Internet Explorer, ti consigliamo di scegliere l'opzione di configurazione automatica del browser. In questo caso cliccando su "Invia" ti verrà chiesto se vuoi salvare il file di configurazione o se vuoi aprirlo direttamente: scegli "Apri il file dalla posizione corrente" e poi clicca su "OK". All'avviso "le impostazioni di Internet stanno per essere modificate" rispondi "OK". Dopo qualche secondo il tuo computer sarà configurato con i tuoi dati personalizzati.
A questo punto chiudi il browser e termina la chiamata al server di registrazione.

6 Navigazione

Per navigare in internet avvia nuovamente il tuo browser: sarai automaticamente connesso al POP di Tin.it che hai scelto durante la registrazione.

CON CLUBNET POTRAI COLLEGARTI DA TUTTA ITALIA AL COSTO DI UNA TELEFONATA URBANA
Per ulteriori informazioni sui punti della rete di accesso chiama il Numero Verde 800-505595 oppure verifica on-line all'indirizzo http://pop.tin.it/clubnet/


All'estremità
dell'universo conosciuto
con un unico
imperativo:
tornare a casa.
Per vendicarsi.
PC CD ROM

Una flotta di 75 vascelli da portare in salvo fino al pianeta Terra è la missione.
50 i personaggi con cui interagire.
3 le razze al confronto.
Un solo comandante: tu.

Un'avventura nello spazio più profondo, un gioco che unisce strategia, conquista e battaglia in una strepitosa e unica ambientazione nello spazio: i sistemi solari, i buchi neri, le nebulose, gli asteroidi, sono infatti ricostruiti, e agiscono, secondo le attuali conoscenze astrofisiche.
Il tutto supportato da un motore 3D di assoluta potenza, per una fluidità di movimento eccezionale, e da una interfaccia semplice e intuitiva per immergersi totalmente nell'azione.

LO SPAZIO non è mai stato **COSÌ VICINO.**









FARGATE

MICROÏDS

fallo per gioco.



IN USCITA A: ORA | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: NINTENDO | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

Andiamo a caccia **di Pokémon e** riempiamo il nostro album **di fotografie! Fermo così, Pikachu...**

Pokémon Snap



Corso di fotografia!



Oh, oh... quei Pokémon sono decisamente fuori campo. Il prof ci sgriderà sicuramente dopo aver visto questa foto.



Che foto! Il soggetto è perfettamente centrato e ben vicino all'obiettivo. Questa ci frutterà un bel po' di punti.



Una rarissima foto di due Pikachu seduti su un tronco... ma sono troppo lontani. Ci aspetta un'altra strigliata dal professore.



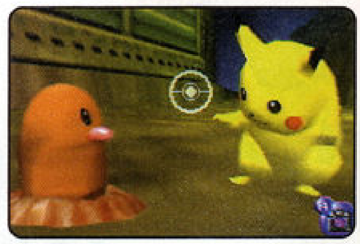
Una favolosa ripresa con dei Magmar. Due mostri significano premio doppio: bel colpo!

Il meglio



Ecco la posa perfetta di Pikachu, per la gioia dei suoi ammiratori e la soddisfazione di noi fotografi.

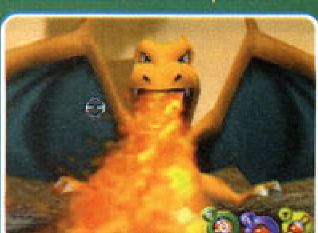




Combattete!



▲ Pokémon Snap è un gioco non-violento... a meno che non scateniamo una rissa con qualche mela.



▲ Fotografare Charizard è già difficile in sé; se poi lo immortaliamo mentre sputa fuoco, il professor Oak strillerà di gioia.

È dura la vita dei Pokémon. Crudeli allenatori danno loro la caccia in modo implacabile, li ficcano dentro a piccole palle e poi li addestrano per violenti combattimenti contro i loro simili. Dov'è la protezione animali, quando serve?

Si cambia gioco

Niente paura, però. Pokémon Snap dovrebbe bastare per placare gli attivisti anti-caccia di Pokémon. Questa volta infatti i mostriciattoli corrono liberi e felici su Pokémon Island, il professor Oak lascia perdere il Pokédex in favore di un album di fotografie e il nostro compito è di catturare i Pokémon nell'obiettivo, invece che nelle Poké Ball. Sembra un po' uno sparatutto senza spari ed è l'ennesimo frutto della squadra guidata da Shigeru Miyamoto, che è riuscita a sfornare un'altra idea avvincente e completamente originale. Grazie, grazie! Pokémon Snap, poi, è ancora più irresistibile grazie alla presenza di Pokémon che ballano e saltano in tre dimensioni.

Obiettivo

Non crediamo di poterci appostare in un boschetto in attesa del passaggio di una tribù di Pikachu, però. Saremo infatti a bordo del vagoncino Zero-One del professor Oak, che viaggia lungo un percorso prestabilito attraverso sei località. Dovremo quindi inquadrare i Pokémon in movimento e scattare rapidamente. Non aspettiamoci molti bollini "Quality Control" dal prof con le



▲ Scontrosi, quei tre Magnemite... ma proviamo a lanciare loro una bella mela. Presto, scattiamo!



▲ Per far materializzare il livello Rainbow Cloud ci servirà una serie di foto speciali. Lì si nasconde un certo gattino...



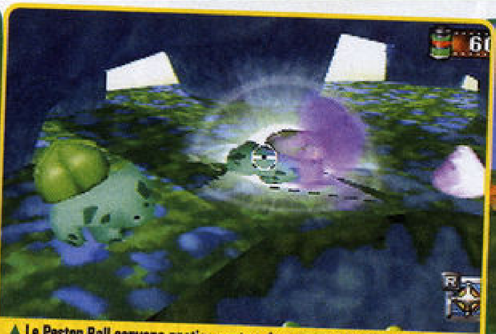
▲ Chi è, Puff il Drago Magico? Meglio non avvicinarci, però: se ci vede, ci stacca la testa!

Un regalo per me?

Man mano che riempiremo il nostro album con foto di Pokémon, il prof ci farà alcuni regalini. Facendone buon uso porteremo a casa alcune foto veramente incredibili.



▲ I Pokémon adorano la frutta. Rimpinziamoli bene e li vedremo danzare di gioia. Mano all'obiettivo!



▲ Le Pester Ball servono praticamente solo a tramortire i mostri, ma grazie a loro questi Bulbasaur si rivelano dei Ditto travestiti.



▲ Suoniamo il nostro Pokéflute: i Pokémon non riusciranno a tenere i piedi fermi. Sarà la febbre del sabato sera?

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	6
Mostri	63
Foto per album	50
Pose di Pikachu	13



▲ Rompere quella boccia di vetro è l'unico modo per avere una foto di Mew. È un gatto magico, no?



Chissà perché Meowth ha un'aria così allegra? Gli abbiamo appena tirato in testa una Pester Ball...



▲ Salviamo il Jigglypuff e avremo in cambio un bel concertino a fine livello. Allegria!

nostre prime foto. Solo con l'esercizio potremo realizzare foto-premio di Pikachu sul surf, Meowth danzanti, Bulbasaur intenti in capriole e Snorlax vibranti. Con i punteggi elevati otterremo in premio mele, Pester Ball e flauti che ci aiuteranno a far avvicinare un po' di più i Pokémon.

DELIZIOSI MOSTRICIATTOLI

Nintendo ha spinto il Nintendo 64 fino ai suoi limiti per regalarci un titolo Pokémon sgargiante e praticamente privo di imperfezioni: potremo lustrarci gli occhi ammirando sullo schermo fino a 10 creaturine contemporaneamente. La sensazione di attraversare un'isola popolata da animaletti vivi e liberi è entusiasmante: solo sulla spiaggia si trovano Butterfee che svolazzano nel cielo, Lapra che nuotano tra le onde e Meowth cinguettanti che inseguono i Pidgey fino alla battigia, per poi subire in cambio un attacco Whirlwind. In totale sono 63 i Pokémon che potremo immortalare su pellicola, ma potremo risparmiare fatica attirandoli verso l'obiettivo.

> **... Nintendo ha spinto il Nintendo 64 fino ai suoi limiti per regalarci un titolo Pokémon sgargiante e virtualmente privo di imperfezioni...**

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Pokémon Pinball	88%
Pokémon Red/Blue	92%
Pokémon Yellow	94%

CONCLUDENDO...

A furia di ripetere gli stessi sei livelli fino a spellarci le dita e di vedere le nostre foto migliori stracciate impietosamente dal professore, Pokémon Snap finirà per farci venire mal di testa molto prima di altri classici per Nintendo 64. Fino ad allora, però, torneremo più volte a bordo del vagoncino del professore. Pokémon Snap è un'idea favolosa, realizzata alla perfezione dai maghi di Nintendo, nonché un ennesimo fiore all'occhiello della strepitosa serie Pokémon.

Pika Pika!



▲ Pikachu non appare sul surf solo in Pokémon Yellow: c'è anche in Pokémon Snap!



▲ Vai, Pika! Attiriamo il mostriciattolo verso un Electrode e si arrampicherà a bordo.



▲ Salviamo Pikachu dalle grinfie di uno Zubat e lo vedremo volare via appeso a dei palloncini.

Al volante

Una guida corretta dello Zero-One può fare la differenza tra il successo e il fallimento...



▲ Questi Pidgey all'inizio del livello della spiaggia non sono gran che come soggetto...



▲ ...ma accelerando con il nostro veicolo potremo catturare una foto dell'uccello marrone. Bonus!



▲ Facendo ruotare lo Zero-One di 180° per rallentarlo potremo immortalare uno stormo intero di Pidgey.

il giudizio

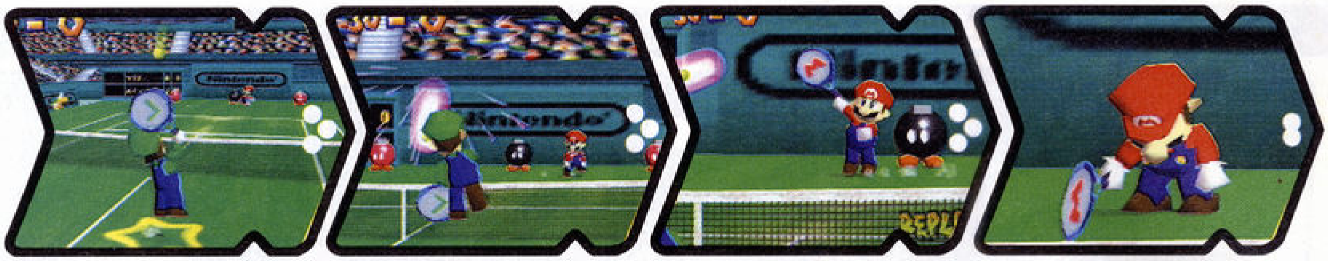
GRAFICA Perfetta: i saltellanti Pokémon prendono vita ancora una volta sul nostro Nintendo 64.

GIOCABILITÀ L'idea di un fotosafari sembra fiacca, ma il fascino di Pokémon Snap è irresistibile.

LONGEVITÀ I mostri sono solo 63, ma per scattare la foto del secolo dovremo giocare a lungo.

È un'altra dose di divertimento originale targato Nintendo e un'inedita occasione per vedere i Pokémon nel loro habitat naturale.

Voto 82%



IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: N64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: NINTENDO | EDITORE: CAMELOT | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-4

Nel golf, Mario se la cava: riuscirà a fruttare un altro successo a Nintendo con la racchetta?

Mario Tennis





Mario non sta fermo un attimo. Dopo essersi dato al golf poco più di un anno fa, il piccolo idraulico ha appeso le mazze al chiodo, ha sostituito i pantaloni a scacchi con i calzoncini ed è sceso sulla terra rossa.
Per fortuna i creatori di Mario Golf hanno fatto di nuovo centro: Mario Tennis ci offre una dose di divertimento a cui è davvero difficile resistere.

CHE FOLLA!

Praticamente tutti gli abitanti del mondo di Mario hanno preso la racchetta: si va da Mario e Luigi fino alla fanciulla Boos e allo svolazzante Koopa Troopas. Con due soli pulsanti del joypad potremo controllare una serie completa di diritti, rovesci, servizi e volée. In pochi minuti anche i più imbranati tra noi potranno divertirsi in entusiasmanti incontri di tennis: ogni partita con gli amici sarà un evento snervante e imprevedibile. Non aspettiamoci di far fuori facilmente gli avversari controllati dal computer, però: prima del secondo campionato non ne potremo più di farci distruggere sistematicamente da loro.

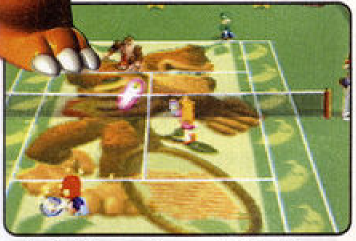


AVVINCENTE

Per padroneggiare Mario Tennis e battere tutti gli avversari controllati dal computer impiegheremo dei mesi e avremo tutto il tempo per perderci nelle numerosissime opzioni del gioco, dalla vertiginosa modalità Ring alla folle opzione di combattimento alla Mario Kart. Saranno la velocità e il fascino avvincente del tennis, però, a tenerci incollati ai comandi. Ogni incontro ci regala personaggi esilaranti, favolosi replay e dosi di azione assolutamente irresistibili. Non lasciamoci spaventare se abbiamo trovato Mario Golf un po' troppo difficile: Mario Tennis è il gioco di sport che fa per noi.



▲ Ricordiamo Daisy di Super Mario Land per Game Boy? E Catherine di Super Mario Bros 2? Sono tutti in campo!



▲ Il modo migliore per giocare con Mario Tennis è affrontare un doppio in quattro. Ci conviene però scegliere un campo che non ci faccia girare la testa come questo.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Mario Golf	87%
Everybody's Golf	92%



> Bonus!

Siamo stanchi del "solito" tennis? Beh, Mario Tennis trabocca di gustosissimi bonus...



La modalità Bowser's Court funziona come Mario Kart: eliminiamo gli avversari con bonus e armi di ogni tipo.



In questo frenetico mini-gioco dobbiamo ribattere le palle sparateci addosso dalle piante piranha. Dobbiamo prenderle tutte!



In modalità Ring la precisione è essenziale per battere gli avversari. Se sbaglieremo i cerchi sarà la nostra fine.

> Passato e presente!

I colori dell'universo di Mario rendono Mario Tennis una vera gioia per gli occhi. Troveremo un sacco di facce note e anche qualche scenario familiare. Ci sono anche un sacco di novità, però...



▲ Ora anche Luigi ha il suo alter ego cattivo: è il perfido Waluigi.



▲ Giocando con la massima abilità riusciremo ad accedere ai campi bonus, zeppi di tocchi di classe.

> IL MEGLIO



Le animazioni di Mario e soci quando perdono o segnano un punto sono tutte da vedere. Con un comportamento così maleducato, Luigi andrebbe sbattuto fuori...

il giudizio

GRAFICA Non è il massimo per il N64, ma l'animazione di Mario e compagni è perfetta.

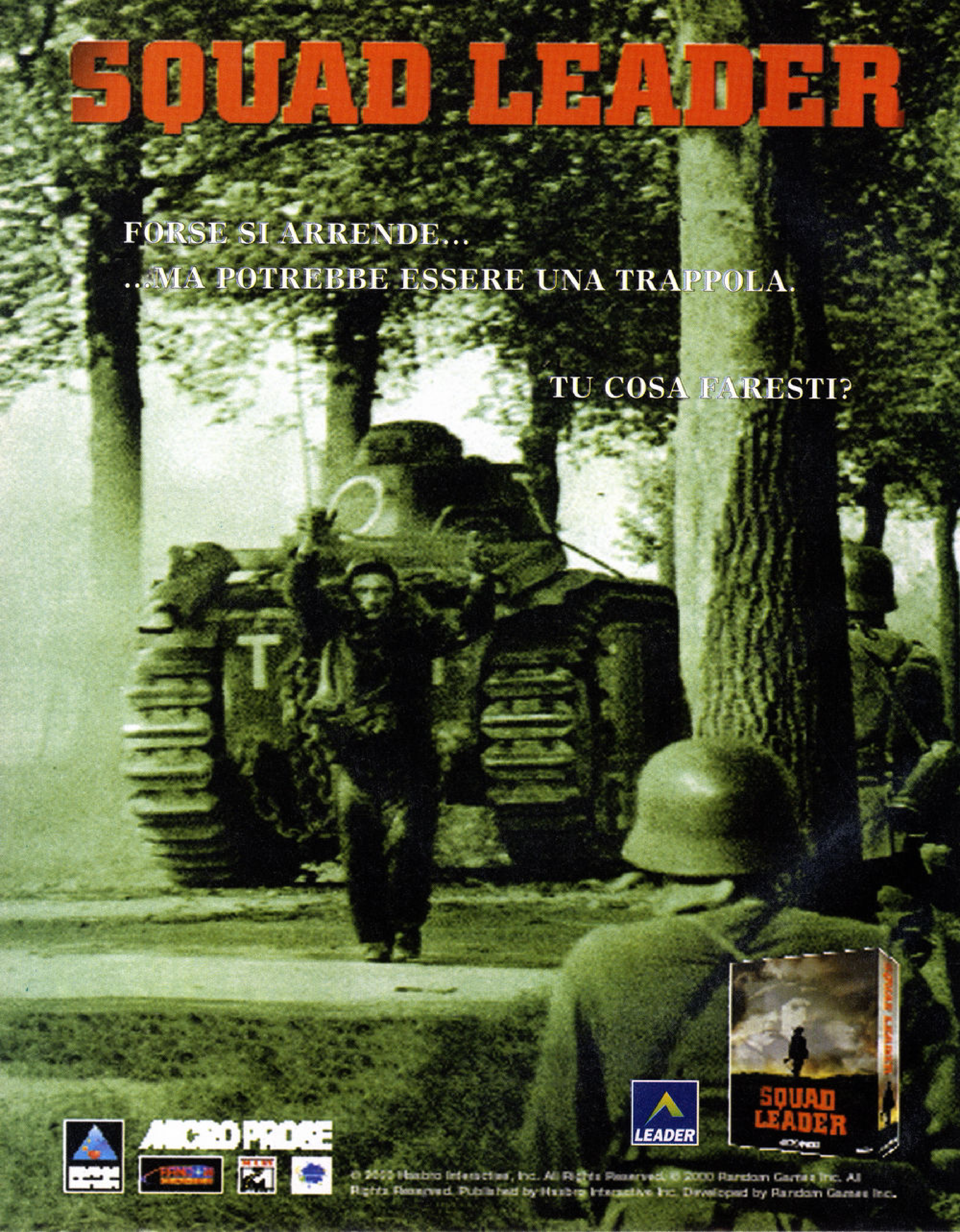
GIOCABILITÀ È di gran lunga il miglior gioco sportivo per Nintendo 64, superiore perfino a Mario Golf.

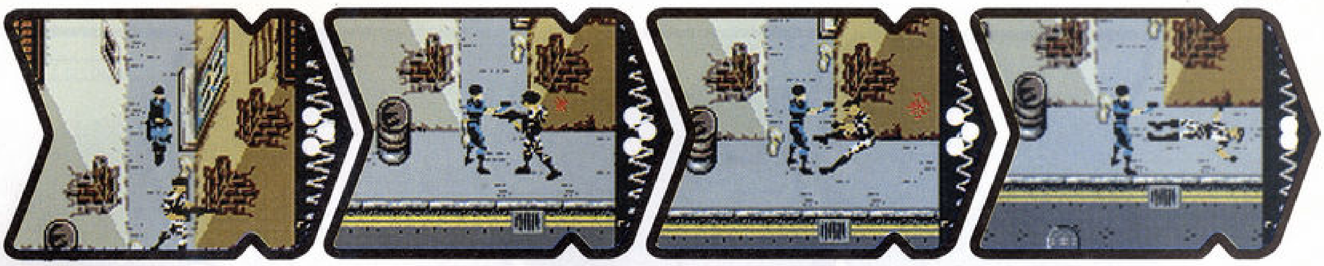
LONGEVITÀ Se abbiamo un po' di amici a disposizione, Mario Tennis ci durerà fino alla pensione.

Il mondo raffinato e sobrio del tennis incontra il regno di Mario e l'effetto è strabiliante. È un gioco di tennis magnifico.

Voto 91%


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Basta con tutto 'sto casino!
SOUNDWORKS
FOURPOINTSURROUND
FPS1500
Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby® Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!
Visitate WWW.EUROPE.CREATIVE.COM
smau DUEMILA
Vi aspettiamo al padiglione 17, Sal.II
CREATIVE®
Copyright 2000, Creative Technology Ltd. Creative è un marchio registrato di Creative Technology Ltd. Dolby è un marchio registrato di Dolby Laboratories. Tutti gli altri nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl


SQUAD LEADER
FORSE SI ARRENDE...
...MA POTREBBE ESSERE UNA TRAPPOLA.
TU COSA FARESTI?
SQUAD LEADER
© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. © 2000 Random Games Inc. All Rights Reserved. Published by Hasbro Interactive Inc. Developed by Random Games Inc.



IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: GBC | PREZZO: L. 79.900 | SVILUPPATORE: RARE | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: TRANSFER PAK | ALTRE VERSIONI: N64 | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-2

L'elemento **3D non c'è più**, ma **Perfect Dark** è sempre **un gioco eccezionale!**

Perfect Dark

Accidenti, se ci hanno dato sotto. Rare ha inserito in Perfect Dark una quantità di delizie talmente generosa da essere quasi imbarazzante.
Per esempio, c'è una valanga di mini-giochi bonus da sbloccare, alcuni dei quali più divertenti di molti titoli per Game Boy. Quello di corse è entusiasmante e quello di tiro a segno richiede davvero l'uso del cervello. Se poi abbiamo a disposizione un amico opportunamente attrezzato, potremo divertirci in una serie di sfide a due.
Il gioco inoltre fa un ottimo uso degli accessori del Game Boy. Inserendolo nel Transfer Pak potremo scambiare dati con la versione per Nintendo 64, accedendo ad altri elementi ancora. È possibile realizzare copie a stampa delle foto di riconoscimento: basta una stampante. Il gioco comprende perfino un Rumble Pak incorporato, oltre a dialoghi sonori con i dettagli delle missioni e filmati animati.

PIÙ RICCO

Sì, ma il gioco in sé? Chiaramente, Rare non puntava a realizzare una conversione esatta dell'originale per Nintendo 64: sarebbe stato assurdo. Ha invece trasformato il gioco in uno sparatutto a due dimensioni alla Metal Gear Solid. Il risultato è buono, anche se non ottimo. Dopo una serie di impegnative missioni di addestramento, verremo inviati nella giungla per localizzare una fabbrica segreta di cyborg.

IN MISSIONE

Per riuscire dovremo impiegare una miscela di mosse furtive e potenza di fuoco; meglio usare le prime, però, perché le sparatorie sono piuttosto confuse. Malgrado l'ottima grafica, infatti, è difficile capire chi colpisce chi, o se abbiamo finito le munizioni. Tra parentesi, perché mai non si può ricaricare fino a quando non si esaurisce il caricatore? Mah... È senz'altro un titolo avvincente e molto impegnativo. I numerosi fronzoli, poi, ne fanno un prodotto irresistibile.

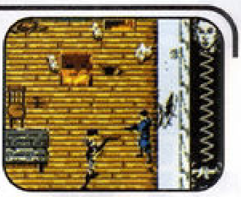
Un po' di storia

Dalla stessa casa...

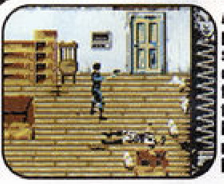
Banjo Kazooie	90%
Jet Force Gemini	91%
Donkey Kong 64	94%
Perfect Dark	96%
Goldeneye 007	93%

Addestramento!

Attenzione, agenti speciali. I livelli di addestramento puntano ad affinare le abilità che ci serviranno in missione... e sono difficilissimi.



Sparare ai cattivi, per esempio. C'è un ricco arsenale di armi, ma si comincia con una semplice pistola.



Avviciniamoci in punta di piedi alle spalle di un cattivo e ficchiamogli in testa un proiettile. Non capirà nemmeno cosa lo ha colpito.



Rare ha perfino rispolverato Simon, il gioco delle musiche da ripetere, come strumento per individuare i codici di accesso delle porte.



▲ Ci sono anche i boss, in numerose e letali varietà. Finiscono tutti nello stesso modo, però...

IL MEGLIO



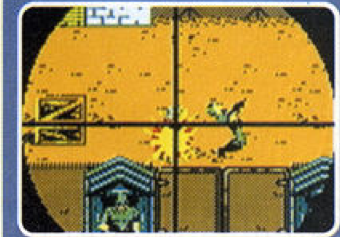
La soddisfazione che si prova completando finalmente il durissimo allenamento e paracadutandosi nella giungla in missione è davvero grandiosa.



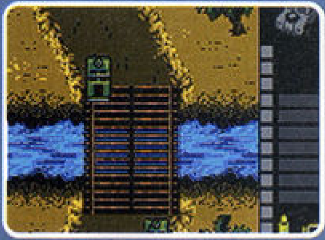
Anche in miniatura, sono sempre micidiale

C'è di più!

La modalità principale è molto impegnativa, ma se resteremo bloccati potremo rifarci con i giochi bonus.



▲ Il gioco del cecchino è ottimo: dobbiamo far fuori dei tizi quando ci voltano le spalle.



▲ Questo livello di guida in stile Spy Hunter è davvero durissimo. Per fortuna abbiamo la pistola.



il giudizio

GRAFICA Personaggi favolosi, ottima animazione e scenari ricchi di atmosfera.

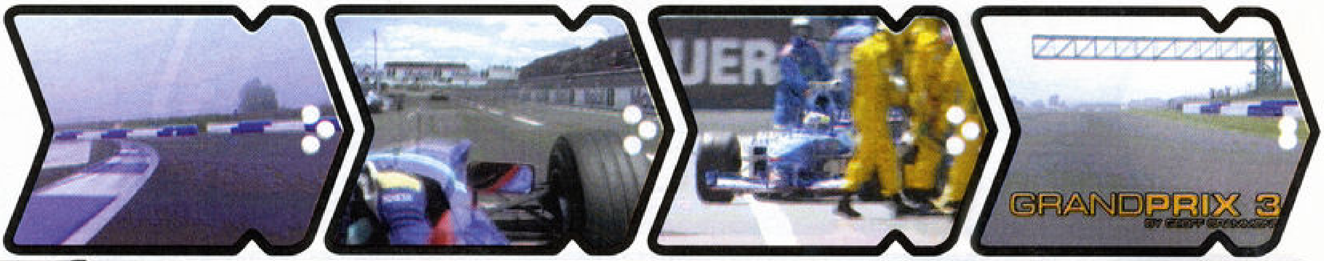
GIOCABILITÀ Una ricca serie di missioni, con divertenti bonus. Occhio, però: è molto difficile.

LONGEVITÀ Con tutti quei bonus e un'azione così difficile, ci durerà per settimane.

Il gioco principale non supererebbe l'80%, ma con tutti gli extra che ci hanno messo, il punteggio sale...

Voto 90%

GM CAPOLAVORO



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: GEOFF CRAMMOND | EDITORE: MICROPROSE | CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-22

Non è certo il primo gioco di Formula 1 **del nuovo millennio,** ma potrebbe rivelarsi **il migliore.**



Grand Prix 3

Spacchiamo tutto!

Le macchine di Grand Prix 3 si spaccano e si smontano come non mai. Peccato non ci sia una bella modalità replay con zoomate, riprese ruotabili, eccetera...

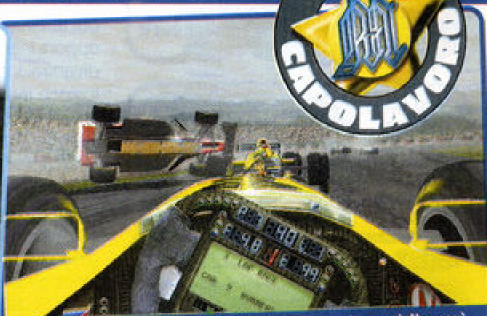
GM CAPOLAVORO



Ehi, perché il terreno è diventato blu? E cosa sono quelle nuvolette verdi lassù?



I rottami vaganti possono essere pericolosi per gli spettatori in alcuni circuiti, per non parlare delle gomme volanti...



Manovrabilità difficilissima più pista bagnata uguale... guai. Non sarà il caso di fermarci finché smette di piovere?

Trasformazione!



L'"abitacolo virtuale" di Grand Prix 3 contribuisce al realismo del gioco: vibra quando acceleriamo e quando freniamo e sussulta quando urtiamo una cunetta.



Ecco come Mika affronta le curve, contrastando la forza di gravità. Solo a vederlo vengono già i brividi.

Immaginiamo un'espressione matematica complicatissima, una combinazione di equazioni e astruse formule algebriche. Ecco, Grand Prix 3 è altrettanto difficile.

Il motivo è che si tratta di una simulazione di Formula 1 dalla precisione incredibile, quasi disumana: e come potrebbe confermarci un certo signor Schumacher, percorrere una pista al volante di una macchina da Formula 1 senza sfasciarla non è impresa da poco.

SULLA GRIGLIA DI PARTENZA

Prendiamo la partenza, per esempio. In qualsiasi altro gioco di corse, quando sullo schermo appare la parola "Go!" dobbiamo semplicemente pestare il dito sull'acceleratore. Proviamo a farlo in Grand Prix 3, però: non andremo da nessuna parte. Dalle gomme si leveranno nuvole di fumo, il volante ci vibrerà tra le mani e il tachimetro resterà inchiodato sullo zero. Eh, no: qui dobbiamo raggiungere il numero di giri ottimale alla partenza, se vogliamo evitare di far slittare le gomme. Quanto alle curve... basta sterzare, no? Macché! Prima dobbiamo frenare: se lo faremo troppo tardi ci schianteremo, se troppo presto ci faremo superare. Ah, non dovremo nemmeno frenare troppo... o entreremo in testacoda. Solo dopo la frenata potremo iniziare a sterzare, assicurandoci di mantenerci sulla traiettoria giusta. Bene, ora si tratta solo di accelerare di nuovo... Aaahh! Siamo finiti in una siepe!

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Macchine	11
Piloti	22
Piste	16
Pulsanti di comando	41

SÌ, MA ALLORA...

Allora, Grand Prix 3 non è per niente divertente? Al contrario! È un gioco che esige rispetto, ma ci ripaga facendoci sentire VERAMENTE nei panni di Schumacher quando sfreccia sulla pista



Non lasciamoci distrarre dal realismo fotografico degli sfondi.



La modalità TV Director ci offre i migliori replay, ma non è particolarmente versatile.



Visto? Si riescono perfino a leggere i cartelli sulle vie di Monte Carlo!

Perbacco!

Credevamo che le opzioni di messa a punto di Grand Prix 2 fossero numerose? Grand Prix 3 ci traumatizzerà...

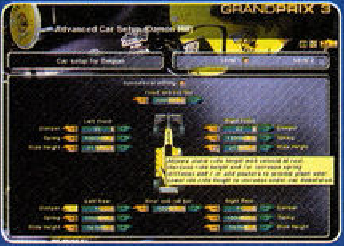


▲ Accidenti! Si possono cambiare le gomme! E questo "Car Setup" che cos'è?



▲ Oddio! Rapporti del cambio! Equilibrio dei freni! Non è possibile... ci sono anche delle "opzioni avanzate"!

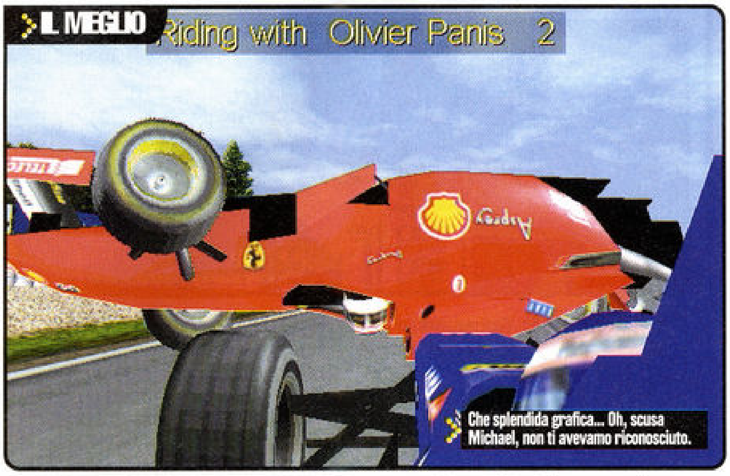
▼ Caspita! Roll bar automatici? Valvole? Altezza del telaio? Basta, basta! Anzi, no...



▼ Non è finita! Differenziale! Altre valvole! Ce n'è per tutti i gusti!



IL MEGLIO



Che splendida grafica... Oh, scusa Michael, non ti avevamo riconosciuto.

Un po' di storia

Grand Prix 2	92%
Formula One Grand Prix	90%
Stunt Car Racer	91%

al volante di una macchina da 800 cavalli, davanti a 100.000 spettatori e a qualche milione di telespettatori. La grafica è superba, gli effetti sonori ultra-convincenti: sembra davvero di sfrecciare a 300 all'ora in una vera macchina da corsa. Naturalmente, se dovessimo trovare la guida troppo difficile, potremmo contare su una serie di aiuti opzionali che ci assisteranno in tutto, dal cambio delle marce alle frenate. Usiamoli con parsimonia, però: se li attiveremo tutti, a noi non resterà più nulla da fare.

... dalle gomme si leveranno nuvole di fumo, il volante ci vibrerà tra le mani e il tachimetro resterà inchiodato sullo zero...

PECCATO CHE...

Rispetto a Grand Prix 2, questo gioco appare modernissimo. Fa davvero sudare la nostra scheda video spremendone una grafica molto più dettagliata; ha un supporto incorporato per il collegamento in rete; è aggiornato, si fa per dire, alla stagione 1998... Tuttavia, è difficile evitare di rimanere un po' delusi. In sostanza, è sempre Grand Prix 2 con una grafica migliore e scontri più spettacolari. Ci sono Formula 1 anni '70 nascoste? No. Piste segrete? Nemmeno. Altre modalità di gara al di là del campionato? Neppure. D'altronde, Grand Prix 3 si presenta semplicemente come una simulazione di Formula 1, né più né meno: e in questo campo se la cava veramente alla grande.

Foto ricordo!

Solo un dilettante rallenterebbe sulla curva Eau Rouge del tortuoso circuito di Spa. Pigiamo a tavoletta.





Suzuka è un circuito semplice rispetto ad altri, con la sua struttura a forma di 8. Il freno non ci servirà più di tanto.

Il principale rettilineo di Silverstone termina con una disastrosa curva a 90°. Siamo pronti a usare freno e cambio?





A Monaco, almeno, quando piove possiamo rifugiarci nei tunnel. Evitiamo di cercare di superare Eddie qui, però.



Classe 1998!

Siamo nel 1998. No, davvero. Se qui dice così, deve essere vero...



▲ Ricordiamo Damon Hill? Quell'anno se l'è cavata bene, tutto considerato.



▲ Ed ecco l'adorabile Michael Schumacher. Attenzione a non sbatterlo nella ghiaia, eh?



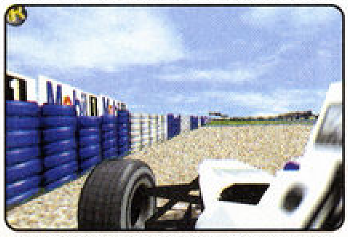
▲ Questo è... John Newhouse. Chi è, Jacques Villeneuve con i capelli tinti?

La dura realtà!

Se disattiviamo tutte le funzioni di aiuto dovremo guidare alla grande, o finiremo per schiantarci.



▲ Evitiamo di pestare troppo sulla griglia di partenza: otterremmo solo un gran fumo dalle gomme.



▲ Non dimentichiamo di frenare prima delle curve, o dovremo ingoiarci la ghiaia.



▲ Nell'esaltazione che si prova uscendo con successo da una curva è facile esagerare con l'acceleratore.

il giudizio

GRAFICA Grandiosa. Sembra di vedere la Formula 1 in TV. Anche gli incidenti sono fantastici.

GIOCABILITÀ Più che un gioco vero e proprio è una simulazione, ma rimane entusiasmante.

LONGEVITÀ Gli appassionati resteranno incollati per anni; gli altri rischiano di rimanere un po' perplessi.

Le simulazioni pure sono in via di estinzione, ma GP3 è un esemplare di prim'ordine. Non si trova un gioco di Formula 1 più realistico di lui.

Voto 92%



IL PARADISO DEI PORTATILI





Gli ultimissimi giochi per Game Boy Color e **Neo Geo Pocket** raccolti in una **rubrica tutta loro!** Solo su Games Master!

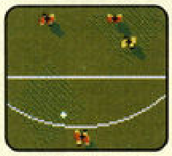
SVILUPPATORE: LIVE MEDIA EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1-2

GAME BOY COLOR

O'Leary Manager 2000

GM CAPOLAVORO

Quanti sono i giochi gestionali calcistici capaci di farci sorridere beatamente? Beh, O'Leary Manager 2000 è proprio uno di questi giochi.



L'elemento di gestione è carino e ospita sul piccolo schermo del Game Boy squadre e giocatori reali tratti da 12 campionati europei. Il meglio, però, è il sistema utilizzato per visualizzare le partite o anche, se vogliamo metterci alla prova, per parteciparvi direttamente. Sfacciatamente ripreso da Sensible Soccer, nella versione Amiga e non in quella, discutibile, per Game Boy, il sistema è simpatico e funzionale e consente un ottimo controllo di palla e passaggi precisi. Non potremo fare a meno di strillare di gioia!





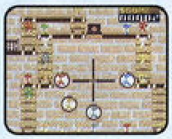
Un'ottima miscela tra calcio giocato e gestionale. **93%**

SVILUPPATORE: CONSPIRACY EDITORE: MICROSOFT GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

The Six in One Puzzle Collection





Come, come? Pubblicato da Microsoft? Non sono quelli che di solito producono fogli elettronici e altre diavolerie per PC? Considerato questo giochino, farebbero bene a limitarsi ai prodotti suddetti.

L'offerta di sei giochi di enigmistica al prezzo di uno è allettante, ma purtroppo nessuno dei giochi vale gran che. Si va da un misero labirinto a una sciocchezzuola a base di topi e cerchietti: tutta roba divertente quanto uno starnuto. Inoltre, visto che ci consente di iniziare da qualsiasi livello a scelta, il gioco non è in grado di ricordare né i livelli che abbiamo già completato, né i nostri record! La sensazione, quindi, è di non arrivare da nessuna parte.

Sei scadenti giochi di enigmistica al prezzo di uno decente. **31%**

SVILUPPATORE: CONSPIRACY EDITORE: SWING GIOCATORI: 1-2

GAME BOY COLOR

Magical Drop





Oddio, ci risiamo. In Magical Drop ci sono ondate di fagioli colorati che piovono sul nostro personaggio vestito da buffone.

Per evitare di esserne schiacciati dovremo comporre colonne di fagioli, spostarle e quindi spingerle nuovamente verso l'alto.



Se si incontrano con altri fagioli dello stesso colore, gli uni e gli altri scompaiono... di solito. Il livello termina quando... ehm... A dire il vero, in questa versione non sembra finire mai. In quella per NeoGeo Pocket il gioco si interrompe improvvisamente, più o meno a caso, per passare al livello successivo; in questa per Game Boy invece i fagioli continuano a piovere per l'eternità. È un gioco che lascia perplessi.



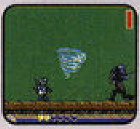


È un bizzarro ma piacevole giochino a base di fagioli. **75%**

SVILUPPATORE: PLANET EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Hype: The Time Quest



Questo titolo è pieno di personaggi Playmobil, il che lascia intendere che si tratta di un prodotto rivolto ai nostri colleghi giocatori più giovani.



A parte la semplicità, tuttavia, non è affatto male. All'inizio sembra un gioco di ruolo, in cui giriamo per la città chiacchierando con i suoi abitanti di plastica. Presto però dovremo affrontare varie piattaforme, completate da combattimenti in stile sparatutto a cavallo di un drago. L'unico problema è l'assenza del supporto per le batterie; inoltre, poiché le password distano una mezz'ora l'una dall'altra, si rischia il nervoso in caso di morte del personaggio o di esaurimento del Game Boy proprio alla vigilia dello scontro con il boss di fine livello.





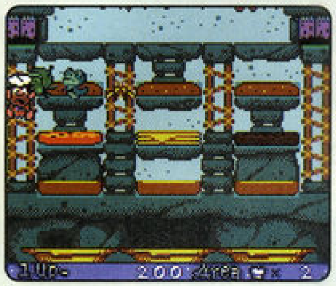
Un incrocio tra GdR e platform game, un po' troppo facile. **72%**


SOLDATI NON SI NASCE.
SI DIVENTA
DA OGGI LE TUE STRATEGIE NELLE OPERAZIONI RAINBOW SIX™ SARANNO PIÙ REALI CHE MAI!
Fortuna, esperienza e intuito non bastano a fare di te un membro del team Rainbow.
Sono necessari sudore, abilità strategica e il dito sempre sul grilletto.
Con Rainbow Six: Covert Operations Essentials, avrai l'opportunità di apprendere da veri esperti del settore le tattiche di combattimento utilizzate dai nuclei anti-terrorismo.
Solo se dimostrerai di possedere la stoffa giusta, potrai far parte di uno dei più temibili team Rainbow mai esistiti.
• NOVE NUOVISSIMI LIVELLI PRESENTANO MISSIONI ORIGINALI E UNA GIOCABILITÀ MAI VISTA.
• NON RICHIEDE RAINBOW SIX O ROGUE SPEAR PER GIOCARE
• OPZIONI PERSONALIZZABILI PER LA SCELTA DELLA TIPOLOGIA DI GIOCO, MAPPE E DIFFICOLTÀ
• CONQUISTA IL TUO DIPLOMA IN TATTICHE DI COMBATTIMENTO ATTRAVERSO TEST SU: NEGOZIAZIONE DEGLI OSTAGGI, SCELTA EQUIPAGGIAMENTO, ANALISI FOTO INTEL E ALTRE MATERIE
Red Storm Entertainment
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
COVERT OPS
ESSENTIALS
UN CD CON 9 NUOVISSIMI LIVELLI + CD MULTIMEDIALE CONTENENTE UN TRAINING COMPLETO
Ubi Soft
Ubi Soft S.p.A. Viale Cassala 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
3D Planet s.r.l.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 48.86.711
Fax 02 48.86.71.37
www.3dplanet.it
FREE INTERNET GAME PLAY
www.mplayer.com
msn Gaming ZONE


lancio
europeo
il mercato
rinasce,
Cidiverte è pronta!
PS2
PlayStation.2
ONI
DYNASTY WARRIORS 2
MIDNIGHT CLUB
STREET RACING
SMUGGLER'S RUN
SHANGHAI
The Four Elements
Pool Master
smau DUEMILA
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.
www.cidiverte.it
SUNSOFT
BUNGIE
MIDAS GAMES
FORNITORE UFFICIALE MILAN

SVILUPPATORE: CONSPIRACY EDITORE: CONSPIRACY GIOCATORI: 1-2

The Flintstones
Burgertime in Bedrock




È raro che un videogioco abbia un titolo più esatto di questo. Infatti, non solo ci sono i Flintstones, fra i quali potremo interpretare Fred o Barney: il gioco è sfacciatamente ispirato all'antico titolo da sala Burger Time.
Oltre al fatto che, ovviamente, è ambientato a Bedrock... Fred, o Barney, deve



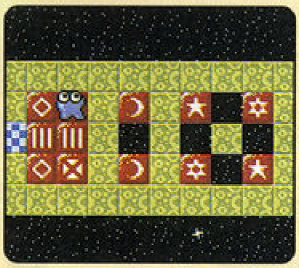
percorrere piattaforme e scalette ammucchiando vari strati di hamburger alla base dello schermo, mentre vari mostri lo inseguono. A ravvivare l'azione ci sono i livelli a scorrimento, qualche apparizione di Dino che viene in nostro aiuto e una serie di bonus. L'atmosfera alla Flintstones è grandiosa, fatta eccezione per l'irritante colonna sonora.

Azione vecchio stile, con un profumo di età della pietra. **80%**

SVILUPPATORE: CONSPIRACY EDITORE: CONSPIRACY GIOCATORI: 1

Puzzled





Ecco qualcosa di veramente diverso: un gioco di enigmistica senza fagioli. Protagonisti del rompicapo sono dei quadratini che devono essere eliminati dallo schermo.



Alcuni recano simboli che vanno accoppiati, altri si sbriciolano quando il nostro piccolo personaggio ci passa sopra, altri ancora vanno colpiti con frecce che vengono deviate dagli specchi e così via. Sembra una riedizione dei rompicapi degli anni '80, ma non è affatto male.
I 150 livelli sono ricchi di varietà e diventano presto molto impegnativi.
È il gioco ideale da tirar fuori sull'autobus.



È un originale rompicapo, davvero avvincente. **79%**

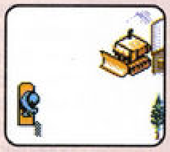
SVILUPPATORE: NATSUME EDITORE: NATSUME GIOCATORI: 1-2

Trick Boarder





Skateboard... ne siamo sicuri? Malgrado il gioco assomigli fortemente a Tony Hawk's Skateboarding, che ha meritato un 81% un paio di mesi fa, non si può dire che sia altrettanto divertente.



Si tratta di sfrecciare schivando ostacoli ed effettuando acrobazie su varie rampe. Gli avversari controllati dal computer però sono troppo abili e il fatto che gli ostacoli non compaiano sullo schermo che un millesimo di secondo prima di arrivarci addosso è più fastidioso che avvincente. Il fatto poi che le password abbiano più o meno la lunghezza del genoma umano non aiuta di certo a fare di questo un grande gioco per Game Boy.




Un gioco ben realizzato ma poco divertente. **62%**

SVILUPPATORE: 2N PRODUCTIONS EDITORE: EA GIOCATORI: 1-2

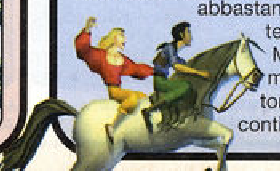
Gold and Glory
The Road to El Dorado



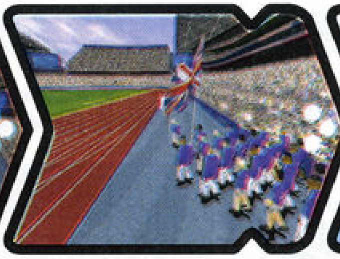
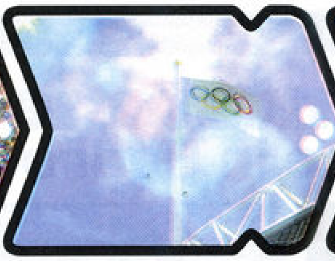





Insomma, chi è che compra i platform come questo? Si faccia avanti! Altrimenti sarà punita tutta la classe per rappresaglia...
In questo gioco, il nostro personaggio, una specie di spagnolo tirato fuori da chissà quale film, salta da una piattaforma all'altra, si arrampica su funi, sfugge ai cattivi e raccoglie oggetti: insomma, la solita storia. La grafica è abbastanza carina, i comandi funzionano bene ed è pieno di tesori nascosti in luoghi difficili da raggiungere... Ma che importa? Cos'ha fatto il Game Boy per meritarsi questo tormento continuo?



La solita minestra, a parte il gusto spagnolesco. **49%**


IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: TDK GAMES | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PS, PC | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-8

Conquistare **un oro olimpico** non è mai **stato così facile...** né così poco **divertente.**

Sydney 2000

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Blast Chamber.....63%
Rollcage.....84%

Il motto delle Olimpiadi è: "più veloce, più forte, più in alto, più avanti". Perché allora Sydney 2000, il videogioco ufficiale dei giochi olimpici di quest'anno, sembra aver scritto addosso "più lento, più fiacco, più in basso e più indietro"?

Il problema con queste licenze ufficiali è il fatto che alcuni sviluppatori ne approfittano per mettere in circolazione giochi scadenti, ben sicuri di venderli grazie alla sola presenza del marchio ufficiale. Per rendersene conto basta dare un'occhiata ai titoli FIFA. Purtroppo anche Sydney 2000 appartiene a questa categoria, visto che ci propina l'evento sportivo dell'anno con un'azione fiacca e qualche bella immagine.

IN PISTA

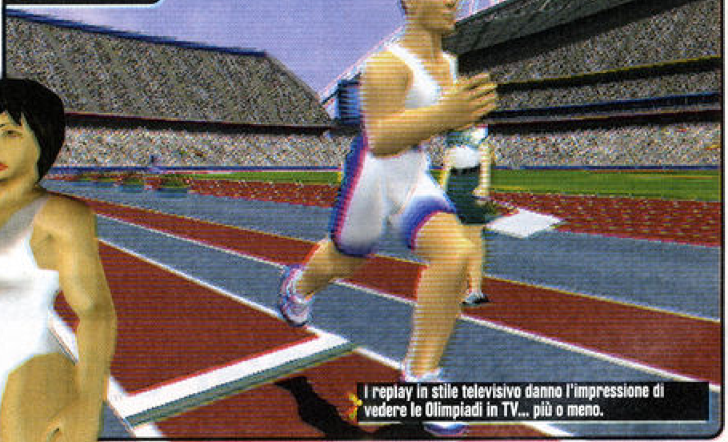
Chi ha provato uno qualsiasi dei titoli Track & Field di Konami per PlayStation saprà esattamente cosa aspettarsi. C'è una serie di gare, 12 in tutto, distribuite sulle classiche specialità: 100 metri, giavellotto, nuoto, ostacoli, sollevamento pesi e qualche altro sport tipicamente olimpico, come il tiro al piattello. Ci si aspetterebbe che, in puro spirito olimpico, il gioco metta alla prova tutta la nostra abilità, ma non è così. Non che sia tutto brutto, intendiamoci. La modalità Olympic dà al gioco un po' di provvidenziale longevità, consentendoci di affrontare una specie di carriera. Potremo allenare un atleta nella sua disciplina, accompagnandolo fino all'oro olimpico. Ne potenzieremo forza e tecnica attraverso vari esercizi ginnici, poi lo faremo partecipare a una serie di gare di qualificazione per i giochi.

In breve, Sydney 2000 è un altro Track & Field con una grafica appena migliore e non molto altro. Venderà senz'altro grazie al marchio ufficiale, ma se vogliamo vivere il sogno olimpico ci conviene vedercelo alla TV. Almeno potremo ammirare i campioni e assaporare emozioni vere.

In una immaginaria olimpiade dei



IL MEGLIO



I replay in stile televisivo danno l'impressione di vedere le Olimpiadi in TV... più o meno.

Pietà per quei pulsanti!

Sebbene molte delle gare ci costringano solo a pestare sui pulsanti ai limiti della velocità umana, ce n'è anche qualcuna che mette alla prova la nostra abilità.



Slalom in canoa. In questa gara dobbiamo sfruttare a nostro vantaggio la corrente dell'acqua e imboccare la traiettoria migliore tra le porte.



Tuffo dal trampolino. Per tuffarci dobbiamo premere il pulsante con il massimo tempismo. Ogni mossa corrisponde a un pulsante di diverso colore.



Tiro al piattello. Non è facile come sembra: abbiamo munizioni limitate e poco tempo per prendere la mira.

Un altro record!



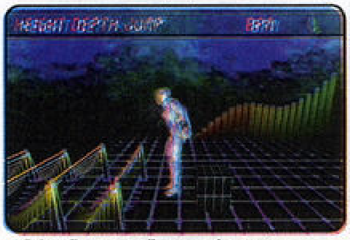
I record mondiali non sono un problema. Con un po' di impegno li batteremo in un batter d'occhio.



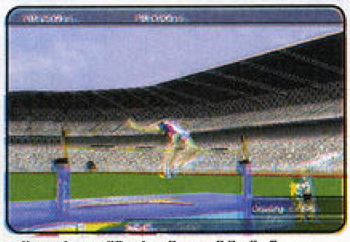
È fin troppo facile battere i record dei migliori atleti odierni. Ci conviene quindi sfidare i nostri amici nell'opzione a più giocatori.

Oro!

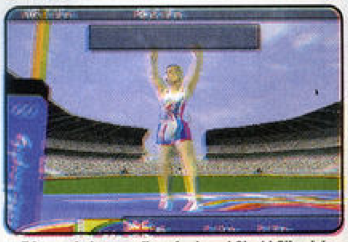
Nella modalità Olympic dobbiamo guidare il nostro atleta attraverso l'intero processo di qualificazione.



Prima di tutto, scegliamo un atleta e una specialità, poi cominciamo ad allenarlo.



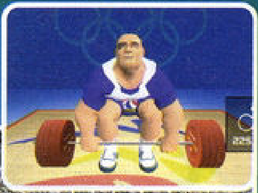
Una volta qualificati, saliremo di livello fino a conquistare la qualificazione olimpica.



Ed eccoci al sogno di ogni atleta, i Giochi Olimpici. L'oro sarà nostro!

E quelli chi sarebbero?

Sorprendente in un gioco come Sydney 2000 è l'assenza degli atleti veri. Al loro posto avremo questi ridicoli e improbabili personaggi. Sarebbe stato meglio avere i vari Maurice Green, Michael Johnson, Fiona May...





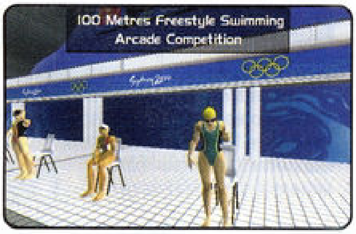
Sembrano dei manichini, strambi e animati peggio che in un gioco per lo Spectrum. Sarebbero questi gli atleti?

...è più una prova di forza delle dita che una prova di abilità; ed è troppo, troppo facile...

videogiochi, Sydney 2000 non si qualificherebbe nemmeno.

NIENTE DA FARE

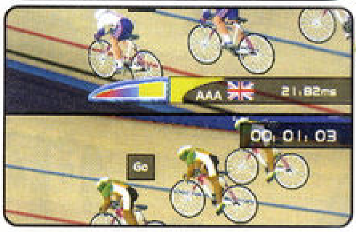
Nella maggior parte delle gare si tratta di una prova di forza per dita e avambracci. Inoltre è facile, troppo facile. Non ci abbiamo messo niente a battere un record del mondo dopo l'altro e a quel punto il gioco aveva perso tutte le sue attrattive.



I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Gare	12
Paesi	32
Modalità	3
Prove ginniche	28



▲ Ciclismo a schermo condiviso. Sarà anche una novità rispetto a Track & Field, ma fa cadere le braccia.

I Giochi!



▲ Come nelle vere Olimpiadi, in Sydney 2000 c'è perfino la cerimonia di apertura.



▲ Se conquisteremo l'agognata patacca d'oro potremo ascoltare il nostro inno nazionale. Che onore!

il giudizio

GRAFICA La splendida grafica non basta a nascondere la scadente animazione degli atleti.

GIOCABILITÀ La solita logora formula alla Track & Field e per di più troppo facile.

LONGEVITÀ Dovremo allenare il nostro atleta in modalità Olympic; in più c'è la modalità a più giocatori.

È un titolo di atletica senza sorprese. Giocato con gli amici è abbastanza divertente, in solitario non troppo.

Voto 60%

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: WARTHOG | EDITORE: ACTIVISION



Alcuni sfondi mozzano veramente il fiato.

Star Trek Invasion

Alla conquista dello spazio... Siluri fotonici!

Il tenente Worf ci è sempre stato simpatico, ma provando questo gioco si rischia di odiarlo.
Il Klingon ci abbaia un ordine dietro l'altro durante tutte le missioni di allenamento, dalla sua comoda ed enorme astronave, mentre noi siamo stretti nel nostro minuscolo caccia Valkyrie.
Solo in un secondo momento si capisce che lo fa solo per il nostro bene. Pensiamo a Star Trek e a Colony Wars e avremo un'idea piuttosto precisa di Invasion. I Borg sono all'attacco e sta a noi affrontarli nello spazio, con qualche aiuto da parte di Picard e soci. Dovremo scortare astronavi amiche e tenere d'occhio i nostri compagni, ma il succo di Star Trek Invasion è fare a brandelli i nemici.
E si tratta di brandelli davvero graziosi, accompagnati da ogni sorta di scariche, lampi ed esplosioni.
Aggiungiamoci poi la modalità a due giocatori e una valanga di missioni... il capitano Kirk darebbe via il parrucchino pur di averne una copia!





▲ Beccati questo, bambolotto meccanico. Resistete, ragazzi!

il giudizio

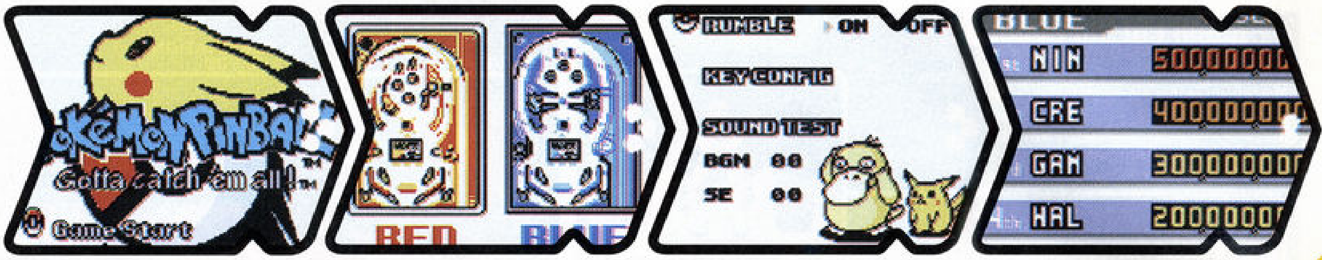
GRAFICA Colossali esplosioni, ciclopiche astronavi e deliziosi laser: una meraviglia.

GIOCABILITÀ Uno sparatutto intelligente. Raffiniamo le tattiche o diventeremo pulviscolo spaziale!

LONGEVITÀ È impegnativo fin dall'inizio e le missioni sono sempre più lunghe e difficili.

Prepariamoci a mettere alla prova il nostro istinto di sopravvivenza. Qui si tratta di uccidere o essere uccisi. All'attacco!

Voto 84%



IN USCITA A:	FORMATO: GBC	SVILUPPATORE: GAME FREAK	CARATTERISTICHE: RUMBLE PAK	GENERE: FLIPPER
ORA	PREZZO: L. 94.900	EDITORE: NINTENDO	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1



Un tentativo di **spremere denaro** da Pokémon, o un **bel** gioco di flipper?

Pokémon Pinball

L'isola che c'è!

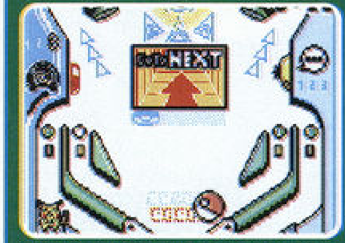
Nel gioco compaiono tutti i punti chiave dell'isola dei Pokémon, compresi quelli in cui si possono trovare i mostri altrove assenti. Se ci arriveremo? Dipenderà dalla nostra fortuna...



▲ La prima volta che lanciamo la palla, la finestrella in basso ci indica la località in cui siamo arrivati. Questa è Vermilion City.



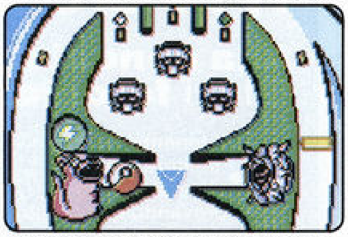
▲ Dovremo quindi impossessarci di tutti i Pokémon della zona. Spesso incontreremo più volte gli stessi mostri.



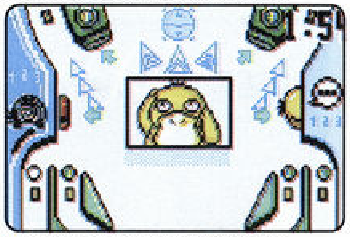
▲ Non ha senso rimanere lì dopo aver preso tutto ciò che c'era da prendere: filiamo alla zona di teletrasporto e passiamo alla destinazione successiva.

L'evoluzione delle specie

Prendere i Pokémon è solo metà del lavoro. Dopo bisogna farli evolvere!



▲ Centriamo per tre volte di fila la rampa a sinistra, poi colpiamo Slowpoke in piena bocca.



▲ Perché il processo di evoluzione prosegua dovremo colpire una serie di bersagli e oggetti.



▲ Per farcela occorre una combinazione di abilità e fortuna. È davvero difficile, però.

Pokémon più flipper uguale Pokémon Pinball. In questo gioco l'obiettivo è catturare i Pokémon per mezzo di un flipper. Mmm.

Apparentemente le due cose hanno lo stesso rapporto che c'è tra i cavoli e la merenda, ma Game Freak è riuscita a combinarle in modo ammirevole: e per fortuna, visto che si tratta degli sviluppatori responsabili di tutti i titoli Pokémon.

ROSSO O BLU?

All'inizio del gioco possiamo scegliere fra due flipper, uno rosso e uno blu, proprio come i primi due titoli Pokémon. Come in Pokémon, l'obiettivo è catturare tutti i 151 mostri, Mew compreso. I due flipper funzionano in modo simile, anche se quello rosso è decisamente più difficile. All'inizio la situazione non è diversa da quella di un normale gioco di flipper. Abbiamo le due "bacchette" in basso e una varietà di bersagli da centrare. I movimenti della pallina e la dinamica del gioco sono ben realizzati. Come in molti giochi di flipper sulle prime sembra che tutto avvenga un po' a caso, ma una volta imparato l'uso delle bacchette riusciremo a colpire i bersagli con la massima precisione.

CI SONO TUTTI

Invece di una normale pallina d'acciaio, però, sbatteremo in giro una Poké Ball. Anche i bersagli sono volti noti: Diglett, Shellder e Psyduck sono sparsi dappertutto e c'è un mini-schermo che ci indica gli

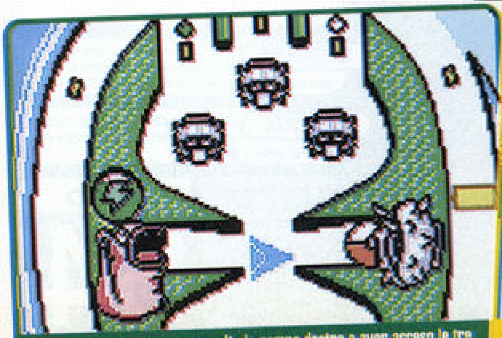
Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Pokémon Yellow	94%
Pokémon Red/Blue	92%
Pokémon Stadium	88%
Pokémon Snap	82%

Prendiamoli tutti!

Come nei "veri" giochi di Pokémon, l'obiettivo è catturare tutti i 151 mostri per inserirli nel nostro Pokédex. In questa variante a base di flipper, però, si usano sistemi differenti per farlo.



▲ Dopo aver colpito per tre volte la rampa destra e aver acceso le tre frecce dovremo sbattere la pallina nelle fauci di Shellder.



▲ Appare il profilo di un Pokémon: dovremo centrare i bersagli in alto per sapere chi è...

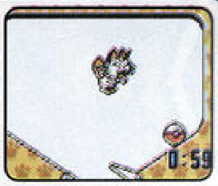


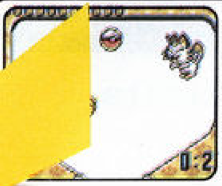
▲ Con sei centri il Pokémon si rivela in tutto il suo splendore. Colpiamolo per quattro volte e sarà nostro.


HOMEWORLD
CATACLYSM
il nuovo episodio della saga Homeworld!
sottotitolato
in italiano !
SIERRA
BARKING
DOG
STUDIOS
www.leaderspa.it
800-821177
LEADER
"PREZZO
LIGHT"
prezzo di lancio vantaggioso
Non è necessario avere il primo "Homeworld" installato sul computer per giocare a " Homeworld Cataclysm".

Livello bonus!

Ci sono molti flipper bonus. Nel primo, accessibile dal flipper blu, dobbiamo cercare di centrare Meowth in modo che lasci cadere il malloppo.

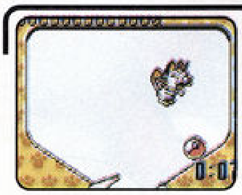




A ogni nostro centro il felino lascerà cadere delle monete. Colpendole con la pallina potremo aggiungerle al nostro patrimonio.

Occhio, però: perdendo la palla perderemo anche preziosi soldini. La palla potremo riaverla, i soldi no.





Difficile farcela in un minuto soltanto. Se ci riusciremo, però, il nostro punteggio schizzerà in orbita!

Completamente flippato!

Pokémon Pinball è zeppo di simpatiche trovate che contribuiscono a combinare in modo riuscito i Pokémon e il flipper: tra queste il Pikachu raccatta-palle, completo di dialoghi digitali e moltiplicatori di Poké Ball.



▲ Colpiamo il bersaglio per mantenere al massimo il livello di Pikachu...



▲ ...non ce ne pentiremo quando il mostriciattolo salverà la nostra pallina.

▼ Sopra i bersagli ci sono delle luci. Facciamole accendere tutte e tre...



▼ ...per potenziare la nostra palla e aumentare i nostri punteggi potenziali!





Il flipper rosso è il più difficile. Occorre grande precisione per centrare i minuscoli bersagli.



Quello blu è più facile, soprattutto grazie a un misterioso mirino che ci aiuta a spedire la palla nella direzione giusta.

obiettivi più importanti.

PRENDIAMOLI!

Per catturare i Pokémon dobbiamo spedire la palla nella buca Catch 'Em. Alla base del flipper appare il profilo di un Pokémon; a quel punto dobbiamo centrare i bersagli nella parte superiore una mezza dozzina di volte. Allora il Pokémon prende vita: colpiamolo un po' di volte in modo da far illuminare la parola "Catch!" e... lo spediremo nel Pokédex. A quel punto ce ne mancheranno solo 150... Anche l'evoluzione funziona in modo analogo. Dobbiamo colpire determinati bersagli in modo da totalizzare un numero di punti di esperienza sufficiente a far passare il nostro Pokémon al livello successivo di evoluzione.

"... è così ricco da tenerci occupati per l'eternità, o almeno fino al 2001, quando sbarcheranno Pokémon Gold e Silver..."

PALLE

Ci sono una marea di altre "pokémonerie". Se faremo cadere la pallina in una delle buche laterali, Pikachu potrà ancora salvarla, ma perché questo sia possibile dovremo tenerlo sempre ben carico colpendo il suo bersaglio. Centrando gli obiettivi giusti, inoltre, potremo trasformare la nostra Poké Ball in Great Ball, Ultra Ball e infine in Master Ball, per totalizzare i punteggi più ricchi. Il gioco comprende un Rumble Pak incorporato che ci permette di percepire ogni colpo e rimbalzo. D'altronde, il gioco ha un costo decisamente superiore alla norma. Dunque Pokémon funziona anche con il flipper; il gioco è molto divertente, anche se non si può fare a meno di considerarlo un po' forzato. Detto questo, è abbastanza ricco da tenerci occupati per l'eternità... o almeno fino all'anno prossimo, quando sbarcheranno Pokémon Gold e Silver.

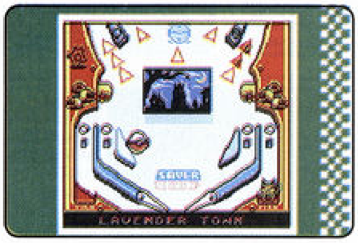


▲ L'operazione per catturare i Pokémon è sempre la stessa, perciò l'azione risulta un po' ripetitiva.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Flipper	2
Pokémon	151
Giochi secondari	5
Tipi di palla	4

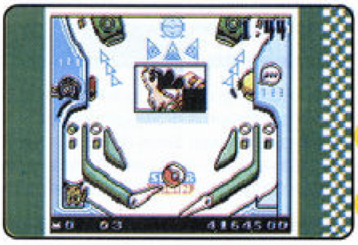




IL MEGLIO



È sempre più difficile conquistare nuovi Pokémon per il nostro Pokédex, ma riuscirci è sempre un piacere.





il giudizio

GRAFICA È il primo Pokémon per GB completamente a colori e i mostriciattoli ci fanno un figurone.

GIOCABILITÀ I movimenti della palla danno realismo al gioco, i Pokémon ne accrescono il divertimento.

LONGEVITÀ I Pokémon sono 151 e prenderli è tutt'altro che facile: non smetteremo più di giocare.

Riesce a trasferire l'essenza di Pokémon in un flipper e piacerà agli appassionati di entrambi. Un gioco adatto a chiunque.

Voto 88%



IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: NEVERSOFT | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Facciamo tutto ciò che fanno **i ragni** in questa avventura **a base di** ragnatele!

Spider-Man

IL MEGLIO



Ecco la ragnatela, strumento fondamentale dei superpoteri da ragno. Se solo le missioni ne facessero più uso...



È di nuovo tempo di supereroi. Il perfido Dottor Bruttigiochi riuscirà ancora una volta a rovinare un grande personaggio con i suoi robot-schifezza?
Oppure il nostro eroe sarà finalmente vittorioso, respingerà il "raggio-cretinata" del perfido dottore e riuscirà a rendere accettabile il videogioco in cui compare?

POVERI EROI

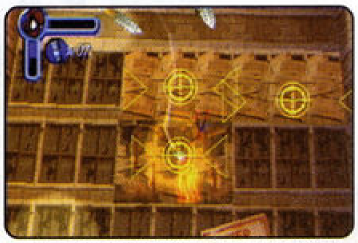
Chi ricorda gli orrori di Incredible Hulk per PlayStation o di Superman per Nintendo 64 sarà felice di sapere che il nostro ragnetto se la cava decisamente bene. Indoviniamo un po'? Sa fare tutto ciò che un uomo ragno dovrebbe saper fare. Si lancia dai grattacieli e si dondola attraverso la città appeso a una ragnatela. Attacca un perfido uomo lucertola e lo imprigiona nelle sue corde da ragno. Se si stanca di camminare, può balzare sul soffitto e procede strisciando con la massima naturalezza. Insomma, Peter Parker, alias Uomo Ragno, può fare qui tutto ciò che gli abbiamo visto fare nei fumetti e nei cartoni animati.

POTENTE

Almeno nei primi livelli, il fatto di avere queste versatili ragnatele a portata di mano è decisamente piacevole e non potremo fare a meno di entusiasmarci ogni volta che ne spareremo una. La parte migliore del gioco è senz'altro quella iniziale, in cui penetriamo nella redazione del giornale per liberare alcuni ostaggi. È elettrizzante strisciare attraverso i soffitti, che diventano trasparenti per permetterci di vedere le stanze sottostanti, cogliendo di sorpresa i cattivi sotto di noi. Dopo i primi livelli, però, Spider-Man non sfrutta più così bene i poteri dell'uomo-aracnide a nostra disposizione. Lo stile del gioco si sposta sull'azione pura, con una trentina di livelli, a volte molto brevi, che offrono scarsi nascondigli e possibilità di esplorazione. In sostanza non dobbiamo che impacchettare i cattivi e sgambettare attraverso livelli dalla struttura dozzinale, maledicendo la



Scorpion è il primo boss. Dovremo far esaurire il suo indicatore di energia e salvare J Jonah Jameson.



In uno dei primi livelli l'Uomo Ragno è inseguito per tutta New York da elicotteri con missili teleguidati.



Una pratica bussola ci indica la direzione da prendere e i nostri sensi da ragno ci avvertono del pericolo.

Ragnatela!



I superpoteri dell'Uomo Ragno sono grandiosi. Tuffiamoci da un grattacielo e premiamo R2 per raggiungere quello di fronte.



Possiamo aderire perfettamente a pareti e soffitti, imprigionando nella ragnatela le guardie sottostanti.



Il gioco comprende accessori utili. Infilandosi i guanti-ragnatela sulle mani, l'Uomo Ragno può procedere più rapidamente.



Oltre alla normale ragnatela, utile per imprigionare i cattivi, possiamo lanciare anche pallottole appiccicose!

Poteri speciali!



Prendiamo i recipienti di tela infiammabile per lanciare ragnatele infuocate contro gli sciagurati nemici.

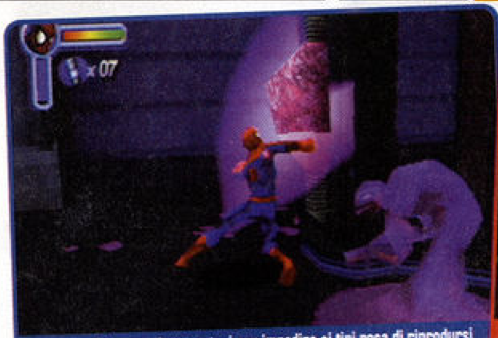


Abbiamo anche un'armatura per proteggere il nostro supereroe. Ci sarà utile negli ultimi livelli, zeppi di nemici.



La trama del ragno!

I 30 livelli di Spider-Man si dividono tra missioni ricche di azione e scadenti scaramucce in ambientazioni mal concepite.



▲ Distruggiamo quei generatori per impedire ai tipi rosa di riprodursi e conquistare il mondo. Sì, ma le ragnatele?



▲ In questo livello furtivo, ambientato nella redazione del giornale, l'Uomo Ragno striscia attraverso il soffitto lanciando ragnatele contro le guardie.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	30
Attacchi ragnatela	4
Costumi Bonus	5
Super cattivi	10



▲ Per salvare gli ostaggi dovremo fare tutto ciò che fanno i ragni... tipo spaccare delle vetrate. Mah...



▲ Venom si fa avanti prima per combattere contro di noi, poi per aiutarci. La faccenda è spiegata da filmati.



Ecco lo scontro finale con il boss. Imprigioniamo l'alter ego di Venom nella bolla di energia!

telecamera vagante e i comandi improvvisamente ribelli.

NEANCHE UN RAGNO DAL BUCO

Ritmo e trama sono decisamente scombinati; nessuna delle missioni e delle battaglie con i boss dimostra l'inventiva che troviamo, per esempio, in un gioco come Syphon Filter 2. Quel che è peggio, arriveremo ai titoli di coda in meno di sei ore, al secondo dei tre livelli di difficoltà. Quanto agli incentivi a giocare ancora, come la possibilità di sbloccare i costumi speciali e 32 classiche copertine di fumetti, non sono certo sufficienti a giustificare il fatto che Spider-Man sia lungo più o meno la metà di Metal Gear Solid, che per di più è infinitamente più complesso e sofisticato. Non che Spider-Man sia un disastro su tutta la linea. Per apprezzarlo dobbiamo prenderlo per ciò che è: un videogioco breve e semplicistico, con alcune trovate carine relative ai poteri da ragno. In effetti, l'aspetto peggiore di Spider-Man è proprio l'evidenza del fatto che con un po' più di ambizione sarebbe potuto essere un gioco davvero speciale. Così com'è, somiglia di più a un ragnetto sul tavolo della cucina che a un vero, potente ragno da combattimento.

"... il fatto di avere queste ragnatele a portata di mano è piacevole e ci entusiasmeremo ogni volta che ne spareremo una."

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Tony Hawk's Pro Skater	76%



▲ Altro che gingilli da James Bond: l'Uomo Ragno non ha bisogno della tecnologia per penetrare in un edificio.

Bonus Ragno!



▲ Ci sono anche simpatici giochi di allenamento, come questo corso di tiro con la ragnatela.



▲ Completando il gioco una volta otterremo il costume speciale, con ragnatele inesauribili!



▲ Il gioco comprende 32 copertine dei fumetti dell'Uomo Ragno, che potremo raccogliere e ammirare.

il giudizio

GRAFICA Come quella di un fumetto: l'Uomo Ragno è ben animato e i grattacieli sono suggestivi.

GIOCABILITÀ Qualche buon momento c'è, ma le missioni non sfruttano i superpoteri da ragno.

LONGEVITÀ È davvero minuscolo. Una durata così insignificante non ha giustificazioni.

Un gioco di supereroi decente, divertentissimo con le sue ragnatele... finché dura. Doveva essere molto più vasto.

Voto 79%

I boss!

Il dottor Octopus ha assoldato gente come Rhino, Scorpion, The Lizard e Mysterio per attuare le sue trame...



▲ Rhino non è difficile da far fuori: basta spingerlo verso i generatori elettrici e i barili esplosivi.



▲ Mysterio assume proporzioni enormi: sembra di affrontare King Kong! Centriamo quei noduli verdi!



▲ Venom usa ogni sorta di potere extra-dimensionale per attaccarci.



IN USCITA A:	FORMATO:	SVILUPPATORE:	CARATTERISTICHE:	GENERE:
ORA	PLAYSTATION	PICTURERHOUSE	DUAL SHOCK	AZIONE 3D
	PREZZO: L. 99.900	EDITORE: SONY	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1

Percorriamo i cieli e salviamo il sistema solare dall'annientamento... nei panni di un buffo alieno!

Terracon

Facciamo la conoscenza con Xed. Dopo aver colonizzato tutti i pianeti del nostro sistema solare, il suo popolo ha deciso di mettere fine all'operazione e di condurre una tranquilla esistenza.
Purtroppo però Terracon, il computer colonizzatore, ha altri progetti... Di fronte alla minaccia di essere disattivato, il cervellone si ribella e decide di distruggere i pianeti che ha contribuito a rendere abitabili. Mah... questi Xed non hanno mai visto un film di fantascienza? MAI METTERE LA PROPRIA VITA NELLE MANI DI UN SUPERCOMPUTER LUNATICO!

IL DIFENSORE DEI PIANETI

In ogni caso, è compito di Xed contrastare Terracon, attivando i sistemi difensivi di tutti i pianeti colonizzati. Per farlo, dovrà scovare le schede con i codici di lancio che attivano i sistemi di difesa. Xed dovrà quindi esplorare i vari continenti di ogni pianeta e avrà un sacco di cose da fare durante il suo viaggio. I livelli sono disseminati di ogni tipo di bonus da raccogliere, ma i droidi controllati da Terracon sono sempre dietro l'angolo...

XED IL COLONO

Nei vari livelli dobbiamo costruire edifici, come ponti e trampolini, che consentano a Xed di procedere. Per farlo dobbiamo individuare le riserve di Genergy, una sorta di energia costruttiva che dovremo quindi liberare presso le caselle edificabili che troveremo sui pianeti. Questa energia è efficace anche contro le orde di droidi che fanno del loro meglio per farci fuori.

STRAMALEDETTA TELECAMERA

Nel complesso, Terracon è un gioco insolito e interessante. Se la telecamera non fosse così irritante il gioco si meriterebbe un punteggio più alto; anche così com'è, però, rimane sinceramente entusiasmante. Facciamoci un pensierino!



Un po' di storia
Dalla stessa casa...
Questo è il loro primo gioco.

Che sgobbata!

La galassia di Xed trabocca di questioni che richiedono la nostra attenzione. L'azione ha inizio su Venere, ma presto i nostri incarichi ci porteranno in giro per tutti i pianeti. Nel corso dei nostri viaggi finiremo per raggiungere la Terra, dove... No, meglio non rovinare la sorpresa!



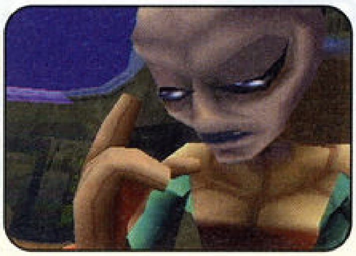
▲ Riempiamo di Genergy questa specie di griglia: si trasformerà in un faro che ci consentirà di atterrare sul pianeta.



▲ Sparare, sparare e ancora sparare. Le sparatorie a colpi di laser non scarseggiano in Terracon. È un massacro meccanizzato!



▲ Apriamo questi container: potremmo trovarvi accessori per le nostre armi o scorte di Genergy per potenziare le difese planetarie.



Tra una cosa e l'altra

Anche tra un livello e l'altro c'è molto da fare. Dove andremo ora? Cosa faremo e quali oggetti dovremo portarci nel nostro prossimo viaggio?



Dopo essere stati informati sulla missione dall'immagine olografica di The Doc, la battaglia planetaria ricomincia.



Questa è la stiva della nostra nave, in cui conserviamo tutti gli oggetti raccolti. Scegliamo quelli giusti prima di uscire.



La scelta del livello successivo da affrontare, quando la nostra nave sfreccia attraverso il pianeta, è un piccolo gioco a sé stante.



▲ La nostra nave atterra dolcemente in una zona mineraria.

IL MEGLIO



Quando la nostra energia è ridotta a cinque punti, sfuggiamo al nemico, individuiamo una riserva di energia vitale e ritorniamo indietro per far fuori quei droidi!

il giudizio

GRAFICA Graziosa quanto basta... e Xed è fantastico con quegli occhioni!

GIOCABILITÀ Avventura più sparatutto uguale super-divertimento. Peccato per la telecamera.

LONGEVITÀ È un gioco vasto e vale la pena esplorarne ogni angolo per scovare tutti i segreti.

Terracon è un gioco come se ne vedono di rado: fresco, originale e assolutamente coinvolgente. Ottimo!

Voto 80%


GODITI LO
SPETTACOLO
LIFE is MORE!
TRUST
US
Trust
PREDATOR QZ 500
Trust
Caselle Postale 53 - 40050 Centergross - Funo (Bologna) T 0516635911 F 0516635812 E customercare.it@trust.com
TRUST.COM


PS2.it
Independent site
WWW.MACROWEBMEDIA.IT
News - Anteprime - Recensioni - Periferiche - Tips - Uscite - Forum - XPress Mail - Staff
Settembre 2000:
187.643 Pagine visitate
50,278 GigaByte erogati
WWW.PS2.it
Grazie a tutti!
La redazione di PS2.it
PS2.it è una rivista esclusivamente on line, gratuita, indipendente e non connessa a Sony Computer Entertainment ™



IN USCITA A: NOVEMBRE	FORMATO: PC PREZZO: L. 89.900	SVILUPPATORE: TORUS EDITORE: SCI	CARATTERISTICHE: NESSUNA ALTRE VERSIONI: GB	GENERE: AZIONE GIOCATORI: 1

Sulla carta, l'idea di investire degli **zombi con macchine** futuribili sembra grandiosa. In **realtà lo è** molto meno...

Carmageddon TDR 2000

Prendiamo un gioco di corse e ambientiamolo nel futuro; aggiungiamoci qualche zombi radioattivo, un pugno di bonus e un po' di macchine superpotenti... ed ecco fatto Carmageddon TDR 2000.

A TAVOLETTA

È una premessa allettante per un gioco di corse futuribile? Beh... no. Non lasciamoci ingannare dalle immagini sgargianti: l'aspetto del gioco è notevole, ma la sostanza non è gran che. L'idea è di sfrecciare attraverso città bombardate del futuro, investendo zombi barcollanti e combattendo per di più contro gli altri piloti. Al di là dell'emozione che si prova inizialmente sfrecciando a tutta velocità e travolgendo i pedoni, presto ci si rende conto che si tratta di un gioco fiacco e senza senso.

LUMACHE

All'inizio sembra divertente, ma presto ci rendiamo conto che nel mondo circostante il nostro veicolo si muove con una lentezza insostenibile, perfino su un PC dei più potenti.
Anche la struttura dei percorsi è sottotono e rischia di confondere. Insomma, quando mai ci è capitato di perderci su una pista? Nel complesso è un gioco decente, ma ci aspettavamo qualcosa di più dal terzo capitolo della serie.



Crash!

L'elemento migliore di Carmageddon TDR 2000 sono forse gli spaventosi incidenti che possiamo provocare mentre schizziamo per le piste.



Possiamo riparare i danni subito, ma dovremo raccogliere crediti per farlo. Ci conviene darci sotto con le acrobazie.



WHHOOOAAH! Ehi, che cavolo fai? Ci vuoi spalmare tutti sull'asfalto? Ah... sì? D'accordo, allora...



Lanciamoci giù dalle rampe e dai tetti degli edifici: proveremo brividi extra e soprattutto guadagneremo più crediti.

Occhio agli Zombi!

"Togliti di mezzo, scemo di uno zombi!". SQUISH! Ah, l'inconfondibile rumore prodotto dagli zombi spiaccicati sul paraurti... Non crediamo che il brivido duri molto, però. Dopo un po' di volte, anche questo diventa monotono.



▲ Ci sono varie armi che potremo usare sia contro i pedoni sia contro le altre macchine.



▲ Anche gli scenari sono distruttibili. Tiriamo giù la casetta di questo zappaterra.

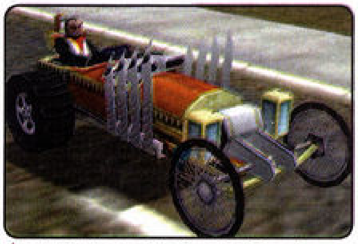
IL MEGLIO



La ventesima volta che capotteremo nel modo più spettacolare del mondo ci renderemo conto di poter impiegare meglio il nostro tempo...



▲ I veicoli comprendono vari stili: si va dalla Capri corazzata...



▲ ...alla Munster completa di vampiro. La nostra preferita rimane l'Eagle, però.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

NBA Showtime	84%
Yoda Stories	50%
Duke Nukem	81%
NBA Jam TE	80%



il giudizio

GRAFICA Veramente favolosa, peccato si muova tutto così lentamente.

GIOCABILITÀ Prima divertente, poi deludente e infine irritante, in ordine di tempo.

LONGEVITÀ Non ci durerà molto. Anzi, ci durerà proprio poco... pochissimo.

È un gioco di corse bello da vedere ma deludente. Carina la possibilità di investire la gente. Non ci metterà molto a farci sbadigliare, però.

Voto 63%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4

E noi che credevamo **che tutti i giochi** giapponesi **fossero eccentrici...** Nulla poteva prepararci a Power Stone 2!

Power Stone 2



È veramente incredibile. Solo i giapponesi avrebbero potuto inventare un gioco come Power Stone 2. Come il suo predecessore, si tratta di una follia nel più puro stile nipponico. Capcom ha buttato nel cestino il manuale dei picchiaduro, per realizzare un gioco di combattimento tra i più originali e pazzeschi mai concepiti.

CHI C'È

Per cominciare, sullo schermo combattono fino a quattro personaggi per volta, il che assicura già un certo macello. Inoltre, le arene sono completamente interattive. In alcuni livelli ci sono torrette armate, carri armati e aerei e le casse possono essere raccolte e utilizzate come armi. Dentro ci sono armi di ogni genere e tipo, dai bazooka alle spade, fino alle pistole a raggi e perfino uno skateboard! Le mosse di combattimento vere e proprie sono limitate: ci sono un paio di combo, qualche calcio, un po' di pugni e proiezioni: niente a che vedere con Soul Calibur, dunque. D'altra parte, non è questo l'importante in Power Stone 2. Sono i suoi combattimenti rapidi e furibondi a essere irresistibili.

INTELLIGENTE

La presenza delle Power Stone rende le cose ancora più interessanti: raccogliendone tre forniremo una super-carica al nostro personaggio, che sfodererà alcune delle mosse speciali più strambe ed entusiasmanti che si siano mai viste. Se ci aggiungiamo i combattenti veramente tosti e i pazzeschi boss, il risultato è uno dei migliori picchiaduro della storia. Se quindi siamo stanchi dei soliti Marvel Vs Capcom, Power Stone 2 è ciò che ci serve. Non ci deluderà: al massimo ci lascerà sbalorditi. In senso buono, naturalmente.



Bel posticino...

Le arene di Power Stone 2 sono bizzarre quanto la sua azione di gioco e comprendono sottomarini e aerei. Ognuna è composta da tre sotto-livelli.

Il livello dell'aereo è divertente per un po': sgambettiamo per il ponte bersagliando i nemici a colpi di missili...





...poi però l'aereo si blocca e cominciamo a precipitare. Prendiamo un paracadute per subire meno danni.

Atterreremo tra queste antiche rovine, in cui potremo combattere utilizzando carri armati e catapulte disposte lungo i merli.

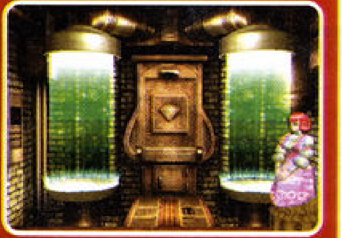


La spesa!

In Power Stone 2 possiamo accumulare denaro durante i combattimenti per spenderlo in seguito in una serie di armi speciali, vendute in un apposito negozio. Proviamone i diversi effetti fino a individuare quella più adatta al nostro stile.



▲ Qui, combinando una patente di guida con uno skateboard, otteniamo un fantastico scooter.



▲ Possiamo perfino salvare gli oggetti sul nostro VMU e richiamarli per utilizzarli durante i combattimenti.



▲ Presto, sull'ascensore! Raggiungiamo i vari punti dei livelli che ci vengono indicati, o resteremo indietro.



▲ Raccogliendo le Power Stone diventeremo superpotenti. Premendo uno dei grilletti effettueremo una mossa speciale: in questo caso, sfoderiamo dei missili teleguidati.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Resident Evil Code: Veronica	90%
Resident Evil 2	93%
Power Stone	87%
Marvel Vs Capcom	83%
Street Fighter Alpha 3	81%



IL MEGLIO



È possibile interagire con tutto ciò che vediamo nelle arene: sedie, tavoli e, meglio ancora, torrette armate. Fuoco!

il giudizio

GRAFICA Ha un favoloso stile fumettistico; le arene sono innovative e coloratissime.

GIOCABILITÀ Rapida, frenetica e originale: mai visto niente di simile su nessuna console.

LONGEVITÀ Non eccezionale nella modalità a giocatore singolo, ma con gli amici può durare molto.

È così pazzesco che funziona: è follia giapponese all'ennesima potenza. È un gioco brillante con una grande modalità a più giocatori.

Voto 88%

SUL PROSSIMO NUMERO



SVELATI!

STARCUBE E GAME BOY ADVANCE

Alla scoperta della nuova console Nintendo!

Ecco il nuovo attesissimo joypad!

Un nuovo Mario a 128 bit!

Scopriamo i primi titoli per Game Boy Advance!

LE ULTIME DA TOKYO! SVELATI I SEGRETI DI NINTENDO!

Games Master
FUTURE MEDIA ITALY
Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Claudio Menegatti
Publisher Andrea Minini Saldini
Editor Paolo Paglianti
Segreteria di redazione Pierpaola Eraldi
Coordinamento redazionale Cristina Gentile

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
www.okustudio.com - oku@okustudio.com
Direttore Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com
Consulenza per il coordinamento grafico Michela Rossetti
Hanno collaborato: Daniele Grassi, Cristiano Screm, Luisa Iori, Abe H. Facciazzi.

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer Claudio Cuna
Direzione Amministrativa Clara Gazzola
Assistenti di direzione Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi - ia Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione Francesca Brenci francy@futuremediaitaly.it
Produzione Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito Yellow & Red
Stampa Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia DeAdia via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

Da Games Master i... 100 migliori giochi!



Scopriamo insieme i 100 migliori giochi di sempre nel nostro speciale sui grandi successi della storia dei videogiochi!

INOLTRE

Dino Crisis 2 • Half-Life DC • Metropolis Street Racer • Moto GP • Time Splitters • Turok 3 • Prince Naseem Boxing • Project IGI • Ready 2 Rumble 2 • ECW Anarchy Rulz • Wetrix • The Mummy • Baldur's Gate 2 • Championship Manager 00/01 • Extreme Sports • Disney's Dinosaur • Medal Of Honor: Underground • E MOLTI ALTRI!

IN EDICOLA: ALLA FINE DI NOVEMBRE


Non chiamateli giocattoli.
© Disney
www.disney.it
Disney · PIXAR
TOY STORY 2
LIGHTYEAR
Buzz Lightyear, Woody lo sceriffo e il terribile Zurg sono giocattoli molto, molto speciali. Speciali come gli ultimi titoli in arrivo dal mondo di Toy Story 2. La tua creatività, la tua intelligenza e i tuoi riflessi saranno messi alla prova oltre ogni limite. Tieniti pronto per gli straordinari programmi nati dalla magia Disney Interactive.
Disney INTERACTIVE
PC CD ROM
NINTENDO64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR


BLIZZARD ENTERTAINMENT
Torna il mitico DIABLO 2 ™, corredato di guida strategica completamente in Italiano e di un DVD che racconta la storia dello sviluppo del gioco.
PACCO REGALO ESCLUSIVO
contiene: il gioco originale, una guida strategica in italiano e un DVD video con filmati e "making of".
DIABLO II ™
BLIZZARD ENTERTAINMENT
PLAYABLE ON EUROPEAN SERVERS
battle.net
LEADER
www.leaderspa.it
© 2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Davidson & Associates, Inc. * Free access to Battle.net requires access to the Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.